GUIDA AI GIOCHI DI FANTASCIENZA

electronic GAMES

LA RIVISTA DI VIDEO E COMPUTER GAMES

GENNAIO 1984 L. 3.000

1° NUMERO

SPEDIZIONE ABB. POSTALE GRUPPO III/70

MILANO 22-26 MAGGIO 1984
VIDEO GAMES USA
PERCHÈ UNA NUOVA DATA?
Per una ragione più che valida: VIDEO GAMES USA entra a far parte di BIT USA, la prestigiosa mostra di home e personal computer americani. E l'edizione '84, arricchita dalla presenza dei videogiochi, sarà più interessante che mai!
NON DIMENTICATE DUNQUE di visitare la sezione Videogiochi di BIT USA 84, dal 22 al 26 maggio, presso il Centro Commerciale Americano.
USA
CENTRO COMMERCIALE AMERICANO
Via Gattamelata 5, 20149 Milano
Tel. (02) 46.96.451 Telex 330208 USIMC-I
La mostra è realizzata in collaborazione con le riviste del Gruppo Editoriale Jackson.

Editor
Arnie Katz

Executive Editor
Bill Kunkel

Editorial Director
Bruce Apar

Senior Editor
Joyce Worley

Publisher
Jay Rosenfield

Co-Publisher
Arnie Katz

Illustrators
David Prestone
Braz
Mark Gerber
Curtis King Jr.
Joe Dyas

ELECTRONIC GAMES is published bi-monthly by Reese Publishing Company, Inc., 235 Park Avenue South, New York, N.Y. 10003. Single copy price $ 2,95. Subscription rate 6 issues for $ 15. and 12 issues for $ 28. Printed in the U.S.A.

SUPPLEMENTO AL NUMERO 1 DI SPERIMENTARE

EDITORE

Direttore Editoriale
SALVATORE LIONETTI

Segretaria di redazione
DIANA TURRICIANO

Contabilità
M. GRAZIA SEBASTIANI
CLAUDIA MONTU'

Abbonamenti
ROSELLA CIRIMBELLI
PATRIZIA GHIONI
ORIETTA DURONI

Spedizioni
GIOVANNA QUARTI
PINUCCIA BONINI
LUCIANO GALEAZZI

Direzione, Redazione, Amministrazione
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641

Sede Legale
Via V. Monti, 15 - 20123 Milano
Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Monza n. 258 del 28.11.74

Pubblicità
Concessionario in esclusiva
per l'Italia e l'Estero
SAVIX S.r.l.
Tel. (02) 6123397

Fotocomposizione
LINEACOMP S.r.l.
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Stampa
GEMM GRAFICA S.r.l.
Paderno Dugnano (MI)

Diffusione
Concessionario esclusivo per l'Italia
SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano

Spediz. in abbon. post. gruppo III/70

Prezzo della Rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 5.000

Abbonamento annuo L. 28.000
Per l'estero L. 42.000

I versamenti vanno indirizzati a:
JCE
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
mediante l'emissione di assegno circolare cartolina vaglia o utilizzando il c/c postale numero 315275

Per i cambi d'indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 500, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Mensile associato all'USPI
Unione Stampa
Periodica Italiana

ELECTRONIC GAMES IN ITALIA

Ci sembra doveroso accompagnare questo primo numero italiano della rivista con qualche parola di commento: non intendiamo ovviamente annoiarvi con dichiarazioni di principio, o con l'esposizione della "nostra" filosofia sui videogames, e sui giochi elettronici in generale.

Questa nostra prima chiacchierata, dunque, preferiamo dedicarla a un giro d'orizzonte sul panorama del gioco elettronico e computerizzato nel nostro Paese, argomento che ci sembra quantomeno appropriato per un "numero Uno".

Gli "electronic games" in Italia hanno riscosso un incondizionato successo: se già nel 1980 giungevano i primi Atari VCS, ben accolti dal pubblico, occorre però attendere il 1982 per poter parlare di un vero e proprio boom: è infatti lo sbarco in gran forze dell'**Intellivision**, forte della potenza Mattel, quello che segna la data di inizio più attendibile della videogamania qui da noi.

Contemporaneamente, però, altri accorti e tempestivi operatori del settore si erano precipitati in U.S.A. per accaparrarsi l'esclusiva dei prodotti più validi, ed ecco che, sempre nell'autunno del 1982, Activision e Imagic, le due leader del Software Puro, giungono sul nostro mercato. Parallelamente la Philips intensifica i suoi sforzi commerciali per il suo Videopac, il Terzo Sistema -quello che in U.S.A. si chiama ODISSEY- ed altri sistemi "minori" tentano di inserirsi in un banchetto che sembra poter nutrire tutti.

Non è così: il pubblico dei videogames, ancorchè giovanissimo, o forse proprio per questo, ha le idee molto chiare e risulta essere molto selettivo: c'è posto solo per i migliori, gli altri vivono stentatamente ai margini. La stessa Atari, benchè pioniera e leader, vede il suo predominio messo pericolosamente in forse, soprattutto a causa dei pochi sforzi con cui il suo distributore per l'Italia si illude di poter conservare la posizione di priorità finora detenuta da questo marchio.

E così la grande novità del 1983 è una radicale trasformazione della presenza Atari in Italia, con la costituzione di una nuova Società, la Atari Italia giustappunto, che con molta grinta rilancia quello che, nonostante tutto, continua ad essere uno dei sistemi portanti nel mondo dei Videogames.

Ma Electronic Games non significa soltanto videogiochi in casa: ci sono anche gli Arcade Games, videogiochi da Bar o da Sala Giochi, e anche per questi l'82-'83 è una stagione di grazia. Fra l'altro va detto che una casa produttrice di notevole importanza mondiale è proprio italiana, la F.lli Zaccaria di Bologna, e non solo produce, ma anche progetta e disegna i suoi videogames. Sono proprio i responsabili di questa Ditta a confidarci che il Flipper grande antagonista dei videogames, sta vivendo una nuova primavera, e che dunque non è vera l'equazione che vede il flipper soccombere nella misura in cui il videogame trionfa.
Certo è che il Flipper ha dovuto darsi una rinfrescata a volte sostanziale, ed è diventato sempre più elettronico, alternando momenti puramente elettromeccanici e "gravitazionali" a fasi squisitamente elettroniche, ossia di simulazione e fantasia, con sempre più frequente impiego di video.

HOME COMPUTER O VIDEOGAMES?

Un altro aspetto importante dell'universo videogames è quella degli home computers: essi dispongono in effetti di mercato molto minore, numericamente rispetto a quello delle console da videogames. Non è dunque strano che una delle prime mosse dei produttori sia stata quella di equipaggiarli in modo da poterne consentire un totale impiego videogiocoso. Anche in questo caso Pioniera è stata l'Atari, con i suoi 400 che proprio in queste settimane sarà sostituito dal più moderno 600 XL, il quale -diciamole tutte insieme- ha anche il ruolo di sostituire la nuova console 5200 molto attesa dal pubblico ma non molto amata dalla stessa Atari.

Il computer "da gioco" che in Italia ha avuto il maggior successo è il VIC 20 della Commodore: utilizza gli stessi joystick dell'Atari, e dispone di ottimi programmi di gioco, in aggiunta, ovviamente, a quelli più prettamente computereschi.

Ma l'home computer più venduto in Italia, così come anche nel resto dell'Europa, è il Sinclair ZX 81, un microbo da centomilalire che è diventato, nel Vecchio Continente, l'emblema stesso dell'home computing. Ora con lo ZX Spectrum la stessa casa ha sfidato gli altri home computer anche sul terreno, precluso allo ZX 81, del colore e dell'altra definizione grafica: il suo prezzo, contenuto in 300.000 lire, sta sconvolgendo l'attuale assetto del mercato home, ed è proprio in queste settimane che i listini delle varie case stanno subendo veri e propri terremoti.

Se l'home computer, dunque, può rappresentare una minaccia, anche se non immediata, per le tradizionali console, va detto che queste ultime non se ne stanno certo con le mani in mano.

Cosa sta dunque succedendo? Molto semplice: se il personal computer con la sua versione "home" ha

Il sistema Atari VCS è il primo e ancora il più famoso videogame domestico. Ha avuto l'enorme pregio di introdurre i videogames a colori e a cartuccia in tutte le case. Il fondatore e progettista, Nolan Bushnell, è il

Intellivision: ha conquistato i favori del pubblico. È il primo che ha imparato a ... parlare. È il primo ad essere veramente trasformabile in computer. Nella preistoria della microinformatica domestica ogni nuovo produttore pensava di fondare un sistema (standard) a sè stante: è un modo di creare una specie di Torre di Babele di una miriade di apparecchi e programmi fra loro incompatibili. Pregio dei fondatori di Activision e Imagic è stato proprio quello di sfruttare le loro ottime capacità di programmazione per arricchire i sistemi già esistenti.

La stessa casa si è cimentata anche con un home computer vero e proprio, l'Acquarius, ma ha improvvisamente deciso di fare marcia indietro.

U.S.A. - ITALIA, DUE MONDI

A questo punto dobbiamo dire che mentre per il settore dei videogames la situazione negli States riflette, o meglio anticipa, abbastanza fedelmente quella italiana, lo stesso non accade con gli home computer.

Abbiamo osservato attentamente il mercato, come è logico fare prima di buttarsi a capofitto in un'impresa impegnativa come quella di editare in la più bella e famosa rivista americana, e abbiamo constatato che le classifiche U.S.A. dei games più venduti generalmente forniscono un buon numero di indicazioni per

tentato di assomigliare sempre di più alla console, ecco che la console con pochi sapienti tocchi è ben in grado di assomigliare ad un personal computer. Il "sapiente tocco", in fondo, non è che una tastiera, perchè essa è ciò che fondamentalmente manca ad una console, associata alla presenza di un "game" un po' particolare, e cioè il linguaggio.

Con tastiera e linguaggio la console diventa un computer perfettamente programmabile! E per chi deve acquistare ... le incertezze aumentano, insieme con l'aumentare delle possibilità di scelta.

La tastiera più famosa, anche se la sua reale introduzione nel mercato italiano è proprio di questi giorni, è la Lucky Mattel, nata per trasformare in computer la base Intellivision. Questa tastiera, venduta assieme ad un'espansione di memoria contenente anche il linguaggio, presenta delle caratteristiche insolite, e forse per la prima volta ci troviamo di fronte a un computer particolarmente dotato per la creazione di videogames.

Questo è un notevole passo avanti: l'ideazione e la programmazione di figure animate è possibile con tutti gli home computer, ma presenta difficoltà insormontabili per l'hobbista: sappiamo bene che quello dell'animazione è l'aspetto più ostico della programmazione. Lucky pone la prima pietra per la risoluzione in termini dilettanteschi di questo problema.

padre fondatore di tutti i videogames in generale. Ha abbandonato l'Atari, e ha fondato una sua società, la Androbot, che produce personal robot, nonché un'altra società che sviluppa ottimo software per computer.

PHILIPS VIDEOPAC un ibrido fra computer e videogame, è nato forse un po' in anticipo sui tempi, il Videopac sta arricchendo il suo catalogo di games con i nuovi board-games, giochi di società a tabellone (un po' come Monopoli, tanto per intenderci) e video. È un'idea originale, e che mostra come la casa olandese, presente in tutti i rami dell'elettronica civile e industriale, non sottovaluti il settore dell'instrattenimento.

Time Machine, l'ultimo grido in fatto di Flipper. Su questa Macchina del tempo si sono svolti i campionati nazionali di Flipper Pinball Champ '83 indetti dalla stessa casa produttrice, la bolognese Zaccaria. È in atto un vero e proprio revival del Flipper, il quale, però, ha dovuto adeguarsi ai tempi e concedere molto spazio all'elettronica.

prevedere il successo degli stessi games in Italia. Così pure per quanto concerne l'hardware, ossia le "macchine": quel che incontra in U.S.A. ha poi successo anche in Italia, e spesso nelle stesse proporzioni.

Lo stesso non accade con i computer: se guardiamo infatti a ciò che succede in U.S.A. ci facciamo delle idee molto sbagliate sull'andamento del mercato in Italia. Là vi sono dei computer che incontrano un travolgente successo, e che invece hanno avuto un'accoglienza piuttosto tiepida qui da noi. È il caso del già nominato Atari 400, che in America è quasi uno standard di riferimento, mentre in Italia è stato pressochè ignorato dal pubblico, ad onta delle sue ottime caratteristiche. Così pure il Tandy Radio Shack Color Computer (troppi nomi, forse? Pensate che per giunta si chiama anche TRS 80!) è diffusissimo negli States, e in Italia non ha incontrato un successo sufficiente a farlo decollare. Il **TI 99/4A** della Texas Instruments, benchè appoggiato da un massiccio lancio

Atari 600 XL: cavallo di battaglia della nuova Atari Italia, questo nuovo home computer può essere considerato il primo consapevole punto di confluenza fra personal computer e videogames. Si tratta certamente di un apparecchio molto attraente, che potrebbe modificare l'assetto del mercato italiano, nella categoria del "mezzo milione".

Il Commodore VIC 20 è una vecchia gloria dell'home computing: nonostante il tempo (in questo caso le generazioni vanno di sei mesi in sei mesi) il VIC tiene ancora bene e rappresenta un buon esempio di "vero" piccolo computer: è stato senza dubbio uno dei primi ad aver compreso che home computing e videogames devono andare a braccetto.

ASTRON BELT, è la più recente e rivoluzionaria versione del classico videogame ARCADE, cioè da sala gioco. Anzichè affidare tutta la generazione e gestione della grafica al computer, gli sfondi e gli scenari sono immagini registrate su videodisco laser: si sfrutta una delle caratteristiche più interessanti di questa nuova tecnologia, cioè quella di poter rintracciare qualsiasi immagine (delle 50000 presenti) o qualunque sequenza in tempi talmente brevi da essere praticamente inavvertibili. Il computer ha il compito di organizzare la ricerca dell'immagine sul videodisco in funzione dell'andamento del gioco, e contemporaneamente la sua memoria è più libera e si può permettere una gestione grafica delle parti controllate dall'utente (astronavi etc.) molto più dettagliato. Lo stesso discorso vale per il sonoro, in parte registrato sul disco, quindi non generato da computer, in parte sintetizzato. Come se tutto ciò non fosse sufficiente, Astron Belt trasmette anche delle vibrazioni al sedile del giocatore, per sottolineare accelerazioni, esplosioni, salti interstellari.

pubblicitario -e nonostante il fatto che è proprio fabbricato in Italia- ha incontrato molte difficoltà di partenza, tantochè sembra ancora piuttosto arrischiato parlarne come di un gran successo: in America, invece, è una delle colonne portanti della microinformatica domestica.

Viceversa, anche se ha aggredito quel mercato con mezzi inferiori a quelli dei concorrenti, Sinclair non ha riportato un discreto successo in U.S.A., e ciò si spiega se si pensa che in quell'opulento paese la gente non avverte l'esigenza impellente di pagare pochissimo un computer, come appunto capita con lo ZX 81. Negli Stati Uniti l'**Apple II** è considerato un home computer, e molti ragazzini

Il computer più venduto al mondo, il 60% abbondante del mercato europeo, un vasto movimento spontaneo di associazioni, clubs, scuola e così via. Tutto questo è successo attorno all'incredibilmente compatto ed economico Sinclair ZX81, che viene proposto a 99.000 lire e possiede una vastissima libreria di programmi interamente scritta su comuni musicassette. Nonostante l'uscita dello Spectrum a colori, il suo successo non accenna a diminuire.

Sinclair ZX Spectrum: tutta la programmabilità del sistema ZX in un home computer a colori e ad alta risoluzione grafica. Per perseguendo la via del sistema chiuso (periferiche, programmi e sistema operativo sono strettamente personali, e difficilmente traducibili e compatibili su altri sistemi), anche questo nuovo Sinclair sta ottenendo un enorme successo e ha posto seri problemi a tutti i concorrenti: il più urgente è quello dei prezzi, perché 16 kilobytes Sinclair costano solo 300.000 lire, il che ha totalmente ridimensionato il mercato.

Il kit computer Lucky trasforma una base Intellivision (in Italia ce ne dovrebbero essere circa 100.000) in un efficiente home computer, particolarmente specializzato nella creazione di videogames, e in altre funzioni di intrattenimento. La tastiera intesa come optional per le console dei videogames è un ulteriore passo nella marcia di avvicinamento di queste due realtà, computer e videogiochi.

ne possiedono uno, mentre qui da noi lo stesso computer, forse il più famoso dei personal, è considerato un modello da ufficio, e sono pochissime le persone che se ne possono permettere uno a casa, solo per hobby.

PROPRIO IN QUESTI GIORNI...

Quante volte, in questo articolo, abbiamo detto "proprio in questi giorni", o "è di queste settimane..."? Molte, moltissime. Sembra che tutto capiti proprio in coincidenza del nostro numero Uno.

La tastiera Lucky, per alcuni aspetti rivoluzionaria riedizione dell'home computer, entra sul mercato ... proprio in questi giorni.

I prezzi dei computer si sono abbassati, e molto ... proprio in questi giorni.

I microdrive Sinclair, autentica rivoluzione del problema finora irrisolto della memoria e gestione dati degli home computer, sono stati presentati ... proprio in questi giorni.

La nuova console Colecovision, attesa da mesi e mesi e sicuramente portatrice di nuovi games, è finalmente in vendita nel nostro Paese... proprio in questi giorni.

Potremmo continuare ... per esempio ricordando che anche l'attesissimo home computer/videogame Atari 600 XL è evento di questi giorni, una quantità di giochi nuovi vengono introdotti sul mercato in questi giorni, e così via.

E, proprio in questi giorni ... esce Electronic Games Italia!
È un caso, una coincidenza? Nossignori: è da un anno o giù di lì che stiamo meditando il lancio di ELEC-

Tandy Radio Shack Color Computer: uno standard di riferimento in U.S.A. antesignano del concetto "giocare con il computer". La sua diffusione in Europa e in Italia è stata ostacolata dalla più aggressiva introduzione del VIC 20 e dalla grande fetta di mercato monopolizzata da Sinclair.

TRONIC GAMES italiana; ed è da un anno o giù di lì che siamo tecnicamente pronti. Abbiamo atteso questo autunno '83 perchè consapevoli della sua importanza, diciamo così, storica.

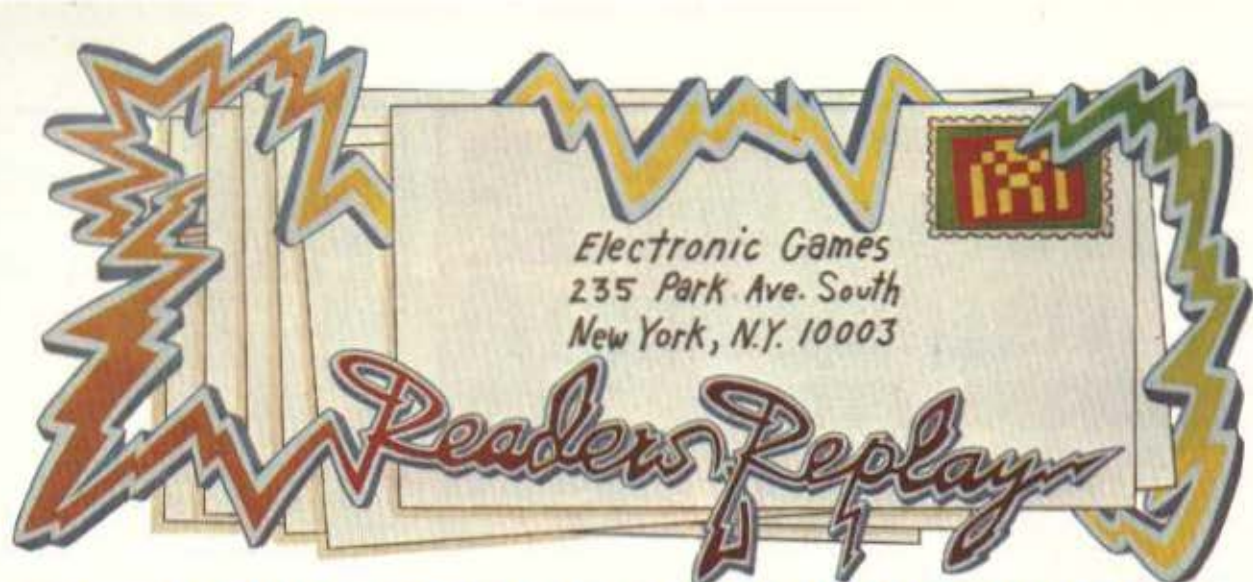
Ci potrebbero obiettare: bravi, e così vi siete fatti precedere da altri ...

È vero, non lo neghiamo, ma non ci disturba: noi siamo ELECTRONIC GAMES, e tanto ci basta, e questo autunno '83 in cui sbarchiamo in Italia è il momento del Big Bang dei giochi elettronici.

Sì, perchè se l'autunno '82 è stata la scintilla, adesso è l'esplosione. E noi ... ci siamo. Freschi, freschi e in prima fila.

Egi

La nuovissima base Colecovision, che in U.S.A. ha trionfato, tenta ora la sua avventura italiana. Propone grafica molto evoluta e giochi attraenti: dovrebbe quindi riscuotere un buon successo, anche a giudicare dall'interesse che il pubblico ha mostrato fin dalla sua presentazione.

TI 99/4A: nella competizione c'è anche questo TI, che in U.S.A. ha ottenuto grandi consensi. Un po' meno da noi, pur essendo il computer più venduto dopo i big. Dalla sua parte una grande collezione di software su cartuccia, e il prezzo che, finalmente, è stato allineato.

ELECTRONIC GAMES EDIZIONE ITALIANA JCE VIA DEI LAVORATORI 124 20092 CINISELLO B. MI

GRAFICA DA CASA E DA BAR

Potreste spiegarmi perchè la grafica della mia console per videogiochi è così inferiore a quella dei giochi da bar?

G.R. Mitchell, Chicago, Illinois

La differenza tra un gioco a gettone ed una console domestica è la stessa che passa tra una macchina che è stata studiata appositamente per far funzionare un solo gioco ed una che invece può farne girare parecchi.

Ricorda che i giochi a gettone usano dei monitors speciali con una risoluzione di gran lunga superiore e delle capacità tecniche molto più consistenti.

Se a questo aggiungi che sul video di tali macchine sono spesso applicate delle mascherine di plastica colorata per offrire una visione ancora più istantanea e spettacolare del campo di azione, capirai che neanche i computers più sofisticati possono arrivare a tanto.

Per non dimenticare poi la presenza della voce, in taluni videogames, e la possibilità di adottare dei comandi molto professionali come il track-ball, per esempio.

Le consoles da casa attualmente riescono a fare quello che fanno con pochissima memoria a disposizione ed inoltre devono essere flessibili per permettere l'uso contemporaneo di cartucce spaziali, sportive di avventura etc., che hanno tutte caratteristiche differenti.

Infine ricorda che, ad esempio, una console come il VCS ha già parecchi anni di vita sulle spalle e l'hardware di tale sistema è stato studiato molto molto tempo fa.

Comunque la differenza ultimamente si è fatta assai meno sensibile.

HI-RES & LOW-RES

Quale è esattamente la differenza tra alta e bassa risoluzione?

Danny Giglio, Glendale, N.Y.

Ottima domanda! Se guardi da vicino lo schermo del tuo televisore potrei vedere che le immagini sono in effetti formate da una serie di piccoli punti, come i punti di cui è composta una fotografia.

Questi piccoli segni si chiamano **pixels** *e più pixels ci sono in un'immagine più alta sarà la sua risoluzione, la chiarezza, la definizione del quadro.*

In senso stretto, un'alta risoluzione va dai 1000 pixels in su.

Per i videogames invece lo standard è più basso e si considera generalmente in alta risoluzione un'immagine che va dai 150 ai 250 pixels.

I giochi sportivi Intellivision o quelli Coleco possono essere considerati graficamente in alta risoluzione.

LASSU' SULLE MONTAGNE DI BATTLEZONE

Che cosa accade nel videogioco Battlezone quando cerchi di raggiungere le montagne? Può il carrarmato salirci sopra?

Paul Sarkadi, Ridgewood, New Jersey

Per quello che sappiamo le montagne in quel gioco sono una parte permanente del paesaggio.

Proprio come le montagne vere, esse ti possono sembrare poco distanti, ma anche se viaggi per giorni e giorni non si avvicinano neanche un po'.

Non dovrebbe essere facile trovare un passaggio per oltrepassarle, ma se ci riesci faccelo sapere!

COLECO & INDIPENDENTI

Ho sentito parlare molto del Colecovision, ed avrei un paio di domande su questa macchina.

Qualcuna tra le arie IMAGIC, Apollo o Activision ha intenzione di commercializzare cartucce per questo sistema? E ancora, vi interesserete del Colecovision su EG?

Kevin Mc Donald, Vallej, Calif.

I produttori di software non si sbilanciano generalmente molto riguardo ai sistemi per i quali hanno intenzione di distribuire programmi, ma i portavoce delle varie compagnie hanno affermato che le loro Ditte puntano molto sul Colecovision, ma aspettano ad entrare sul mercato quando il sistema sarà già affermato e diffuso, in modo da rendere commercialmente conveniente uno sforzo del genere.

Puoi scommettere il tuo joystick favorito che la nostra rivista sarà piena di articoli su questo favoloso videogioco della terza generazione!

IL GLOSSARIO DEI VIDEOGIOCHISTI

Ogni hobby che si rispetti sviluppa il suo linguaggio fatto di termini specializzati e di parole in gergo.

Sebbene i giochi elettronici costituiscano una mania piuttosto recente, ci sono già delle parole e delle frasi che possono essere abbastanza incomprensibili per i neofiti.

Anche per cercare di essere loro un po' di aiuto, vi forniamo un piccolo vocabolario dei termini più frequentemente usati nel settore.

ACTION BUTTON: È la parte fondamentale di ogni comando per videogiochi. Si tratta del classico pulsante che, nei giochi di azione, viene premuto per iniziare a sparare.

ARCADER: Il videogiochista per eccellenza, fanatico dei videogames.

BASIC: Linguaggio ad alto livelo che è frequentemente usato dai programmatori di microcomputers.

CHESS COMPUTER: Questo aggeggio utilizza un microprocessore che rende capace la macchina di giocare a scacchi.
Generalmente le sue possibilità non possono essere usate per altre applicazioni computeristiche.

COMPUTER GAME: Programma di gioco creato per essere utilizzato su di un computer.
Tecnicamente, sia i videogiochi a cartuccia che quelli da bar sono dei computer games, ma questo termine è generalmente riferito al software per computer.

DISK: Uno dei tre principali mezzi con cui i programmi e i dati possono essere caricati sul calcolatore.
I **Floppy Disks** possono immagazzinare grosse quantità di informazioni e nel caricamento sono molto più veloci delle normali cassette.

MACHINE LANGUAGE: È il linguaggio, basato sul codice binario, che la macchina è in grado di capire direttamente, senza che debba cioè tradurlo da qualche altro linguaggio di programmazione.
Il risultato è un programma che "gira" molto più velocemente.

MONOPLANAR KEYBOARD: Tastiera liscia con comandi a pressione a volte usata sui microcomputers (e anche sul Philips Videopac).

PROGRAMMABLE VIDEOGAME: Sistema che permette all'utilizzatore di cambiare le cartucce per giocare più giochi con la stessa console.

ROM CARTRIDGE: Cartuccia contenente un programma.
Sebbene sia molto più costosa delle cassette, ha il vantaggio di caricare il software istantaneamente e di essere resistente all'usura.

SENIOR VIDEOGAME SYSTEM: Unità programmabile con più di 4K di memoria interna e con possibilità di avere una grafica ad alta risoluzione.

SOFTWARE: Programmi per consoles di videogiochi e computers. Rappresentano tutte le informazioni che istruiscono la macchina su cosa fare.

STANDARD VIDEOGAME SYSTEM: Console programmabile con meno di 4K di memoria interna e con grafica a bassa risoluzione.

STAND ALONE GAMES: Giochi portatili, tascabili, da tavolo che non hanno bisogno di un video o di un monitor per funzionare.

TAPE: Il metodo meno costoso per caricare i programmi in un computer. Lo svantaggio è il tempo di caricamento che sovente è piuttosto lungo.

VIDEOGAME: Con questo termine si indica un sistema per videogiochi o la cartuccia contenente il programma. In senso lato può essere riferito ad ogni gioco che ha bisogno del video per funzionare.

VOICE SYNTHESIZER: Unità periferica che permette al computer o al videogame di produrre una voce artificiale simile a quella umana.

Una sfida d'oltreoceano

Bene, ragazzi, ecco come se la cavano i vostri amici d'oltreoceano. Piuttosto bene, no? Certo, si sa, laggiù in America tutto è più grande, anche i records.

Ciononostante, anche noi abbiamo il nostro piccolo rappresentante, che ha appena stabilito il nuovo record mondiale di Nibbler e che quindi si merita un posto di tutto rispetto tra i giovani mostri americani dei videogames che qui elenchiamo.

Non spaventatevi comunque, perchè questa gente, per ottenere punteggi così alti è abituata a giocare per ore ed ore, se non per giorni interi!

Ecco i punteggi che dovete battere

BATTLEZONE (Atari)
Dennis Hranitzky
Grapevine, Texas
RECORD: 9.600.500

CENTIPEDE (Atari)
Darren Olson
Calgary, Canada
RECORD: 15.207.353

CRAZY CLIMBER (Nichibutsu)
Jim Wright
Lake Orion, Minnesota
RECORD: 487.150

PAC-MAN (Midway)
Dave Marsden
Santo, Texas
RECORD: 14.880.210

PHOENIX
Darnel Stephens
Piqua, Oklahoma
RECORD: 585.778

GORF (Midway)
Jim Hart
Jacksonville, North Carolina
RECORD: 1.237.500

MISSILE COMMAND (Atari)
Joe Fernandes
Artesia, Calif.
RECORD: 52.246.260

STAR CASTLE
(Cinematronics)
Jack Haddad, Tony Garza
San Jose, Calif.
RECORD: 12.536.960

DEFENDER (Williams)
Marvin Norton
Safford, Arizona
RECORD: 49.367.450

SCRAMBLE (Stern)
Jason Itzler
Cliffside Park, New Jersey
RECORD: 8.410.500

ASTRO BLASTER
(Sega/Gremlin)
Eron Foote
Spokane, Washington
RECORD: 585.778

Nibbler (Rock-Ola)
Vito Lerario
Florence, Italy
RECORD: 98.918.810

DIG DUG (Atari)
Dwayne Lindsey
Redding, Calif.
RECORD: 3.499.010

Frenzy (Stern)
Jim Howell
Mc Henry, Illinois
RECORD: 1.914.777

GALAGA (Midway)
Jack Pardo
Lansing, Minnesota
RECORD: 5.102.380

STARGATE (Williams)
Mike Mc Crary
Albunquerque, NM
RECORD: 64.830.268

TEMPEST (Atari)
Eric Clayberg
Fredericksburg, Virginia
RECORD: 1.697.634

WIZARD OF WOR (Midway)
Johnny Thatch
Marietta, GA
RECORD: 398.000

TRON (Midway)
Richard Ross
Jacksonville, Florida
RECORD: 3.958.501

THIEF (Pacific Novelty)
John Carver
Holly Hill, Florida
RECORD: 389.890

KANGAROO (Atari)
Francis Haggerty
Cresskill, New Jersey
RECORD: 162.400

SPACE FIREBIRD
(Sega Gremlin)
Bobby Henderson
Belle Chasse, LA
RECORD: 128.520

DONKEY KONG
(Nintendo)
Steve Sanders
Clifton, Montana
RECORD: 863.500

FROGGER (Sega Gremlin)
Dave Mc Phee
Muncie, Indiana
RECORD: 507.230

OMEGA RACE (Midway)
Rick Klin
Hamilton, Massachussets
RECORD: 1.779.300

ROBOTRON (Williams)
Steve Harris
Gladstone, Montana
RECORD: 115.935.000

VANGUARD (Centuri)
P.W. Gunther
Dillwyn, Virginia
RECORD: 1.045.610

ZAXXON (Sega/Gremlin)
Barry Begos
Coventry, RI
RECORD: 1.148.900

SOLAR FOX (Midway)
Rick Mc Clellan
Columbus, Ohio
RECORD: 221.110

KICK-MAN (Midway)
Rick Turkishev
Manitov Springs, Colorado
RECORD: 4.429.555

LOOPING (Venture Line)
Bruce Boulden
Frankfort, Indiana
RECORD: 449.500

FORZA RAGAZZI VEDIAMO COSA SIETE CAPACI DI FARE VOI!

MS. PIGGY INCONTRA L'ATARI

La Atari ha raggiunto un accordo con le Children's Computer Workshop, una sussidiaria della Children's Television Workshop, per produrre una serie di cartucce sia per il VCS che per il 5200.

La gente della Workshop, che ha prodotto popolarizzimi show televisivi americani per bambini come **Sesame Street** ed **Electric Company**, si sta ora preoccupando di sperimentare "nuove strade per l'insegnamento divertente ed informale" come dice il loro presidente Paul Firstenberg.

Saranno prodotti giochi espressamente dedicati ai bambini, fatti per la loro età, studiati per consentire un apprendimento graduale, in modo da offrire loro un "supporto in cui possano imparare qualcosa mentre si stanno contemporaneamente divertendo in una attività multicolore" come dice Michael Moone, Presidente della Atari Consumer's Division.

I giochi creati da questo team saranno pronti per questo autunno ed avranno per protagonisti i personaggi dei Muppets shows, la rana Kermit e tutta la gang.

VIDEOGUM?

Quale sarà la prossima trovata, eh?

L'influenza che i giochi elettronici esercitano sul mondo in cui viviamo è senza dubbio fortissima.

Abbiamo già visto magliette, cappellini, asciugamano e spille che proclamavano il loro amore per questo o quel videogioco, e ora abbiamo anche i bubble-gum di Asteroids.

Prodotti dalla Swell Confections in Canada e dalla Philadelphia Chewing Gum negli USA, hanno una confezione molto colorata a sfondo blu-cielo spaziale.

Dentro si possono trovare grossi pezzi di chewing-gum a forma di asteroide.

Sembra proprio la cosa più adatta dopo una brutta partita all'omonimo gioco: dopo tutto, se non riuscite a distruggerli sul video, almeno ve li potete mangiare!

IL CAMPIONE DI SIMON GUADAGNA 10.000 DOLLARI

Frank Modic, uno studente di 24 anni della Columbia Medical School di New York, ha lasciato per un bel po' di tempo da parte i suoi libri per dedicarsi a **SIMON**.

Il futuro dottore ha sconfitto ben nove campioni regionali per vincere il torneo americano assoluto del popolare gioco basato sui colori.

Trionfando nella fase finale, che si è svolta nel Marzo scorso allo Studio 54, Frank si è portato a casa un premio di ben 10.000 dollari.

I finalisti rappresentavano il meglio dei giocatori americani e venivano da Los Angeles, San Francisco, Dallas, Atlanta, Chicago, Boston, Washington, Philadelphia, Springfield e New York.

NUOVO HIT DAGLI U.S.A.

COCCODRILLI, CANNIBALI, MACIGNI ROTOLANTI. E' JUNGLE HUNT. L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.

La tua bella è prigioniera dei cannibali. Devi salvarla. Ma nulla è più insidioso della giungla. Stringi i denti e vai. Solo resistendo puoi continuare a giocare e raggiungere il punteggio più alto. Questo è il bello di Atari: che la sfida diventa sempre più difficile.

E tra le ultime cassette Atari ne hai da scegliere: Pole Position, Kangaroo, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Battlezone, Dig Dug, Asterix.

ATARI®

ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.

VIDEOGIOCHI SOTTO L'ALBERO

I videogiochi come regalo natalizio non sono più una novità: già da qualche anno l'inverno si può considerare la stagione d'oro per le vendite di videogames; in verità anche il mese di giugno, dopo la chiusura dell'anno scolastico, sarebbe quanto mai propizio per acquisti di questo genere ma, si sa, le promozioni restano sempre incerte nostro malgrado, mentre Babbo Natale arriva tutti gli anni puntualissimo durante la notte del 25 dicembre.

Chi non è ancora in possesso di una consolle per videogames, ma è già stato assalito da questa passione implacabile e contagiosissima che colpisce noi cultori di giochi elettronici, probabilmente si sarà già premurato di raccogliere qualche risparmio per acquistare la base preferita. Ma chi già ne possiede una, e vuole soltanto arricchire la sua giocoteca, potrebbe trovarsi un po' spaesato di fronte all'ormai vastissima scelta che (per fortuna!) gli si propone: ormai i giochi compatibili con il sistema Atari sono cresciuti fino a circa 150, quelli ideati per la consolle Intellivision si avvicinano pure al centinaio, ed anche i possessori del Videopac Philips possono contare su di una cinquantina di titoli a disposizione!

Ci permettiamo quindi di indicarvi alcune delle novità più interessanti che saranno in vendita nei negozi, specializzati e non, in prossimità del periodo natalizio.

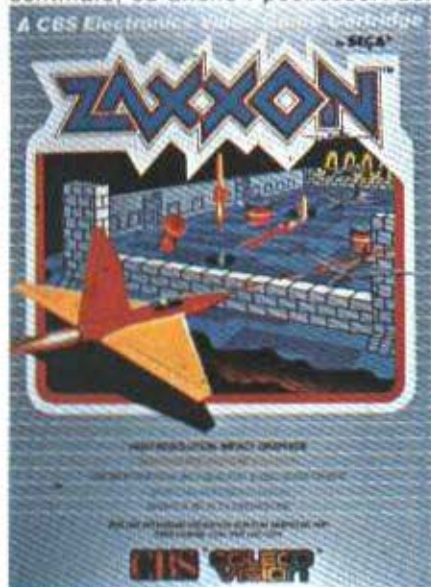
Cominciamo dal VIDEO COMPUTER SYSTEM ATARI, vuoi per priorità alfabetica, vuoi perchè questo sistema riscuote ormai da anni il maggior successo commerciale nel mondo, e pure in Italia vanta la massima diffusione: mamma Atari presenta molte novità, tutte interessanti.

I due giochi della serie Realsports dedicati al tennis ed al calcio mirano con ogni probabilità a migliorare qualitativamente la rosa dei giochi sportivi, che almeno fino ad ora non è mai stata un punto di forza della Atari.

In REALSPORTS TENNIS il campo di gioco non viene inquadrato da una posizione laterale, come ad esempio nel Tennis Mattel, ma di fronte, come nella versione Activision; nel palleggio contro il vostro avversario o contro il computer potrete vantare un repertorio di tre colpi: il normale approccio da fondo campo, la schiacciata, che si esegue correndo verso la rete, ed il pallonetto, che al contrario si effettua allontanandosene.

Il SOCCER vede schierate l'una contro l'altra due squadre di tre giocatori, entrambe prive di portiere; il gioco è a scorrimento orizzontale, il centravanti e le due ali si dividono il campo in tre fasce su cui hanno, per così dire, competenza esclusiva.

Per gli appassionati dei fumetti ci sono pure ASTERIX e TOPOLINO: il primo deve affannarsi a raccogliere calderoni di pozione magica, nonchè gli scudi, le lampade ad olio e gli elmi abbandonati sul campo di battaglia dai guerrieri romani in fuga dopo la battaglia; tocca poi all'amico Obelix placare il suo appetito con un abbondante pasto, e la sua sete con la bevanda di cui va ghiottissimo. L'unico ma terribile ostacolo che si frapporrà all'azione dei due gallici personaggi sarà il suono della lira di Cacofonix: toccarla involontariamente durante una delle rincorse da un campo all'altro dello schermo farà perdere una vita.

Il secondo videogioco Atari "a fumetti" è SORCERER'S APPRENTICE, l'apprendista stregone (sarebbe poi a dire Topolino) in questo frangente indaffaratissimo a correre dallo schermo della Montagna a quello della Caverna per difendere quest'ultima da un'inondazione, tra magie ed incantesimi.

COLECO: ZAXXON

VETREX: STAR TREK

PHILIPS: TERRAHA WKS

Ci sono ancora due titoli che meritano l'attenzione degli appassionati delle sale-giochi: le versioni per consolle domestica dei due grandi giochi da bar POLE POSITION e TARZAN. Il primo è un classicissimo gioco di guida, più precisamente di guida di una rombante formula uno sul circuito del monte Fuji, dapprima in un giro di qualificazione per la gara, quindi lungo le quattro tornate che costituiscono il Gran Premio.

La seconda cartuccia-gioco ha invece un titolo originale: JUNGLE HUNT. Nei panni di Tarzan occorre passare indenni attraverso quattro aventure mozzafiato, dapprima balzando agilmente da liana a liana nella Foresta della Morte senza cadere a terra, poi nuotando nel Fiume dei Rettili ed evitando di finire nella pancia dei golosissimi coccodrilli che ne infestano le acque, anzi magari vibrando loro qualche poderoso fendente, quindi salvandosi da una rovinosa frana che rischia di travolgervi e, infine, saltando sulla testa dei cannibali che tengono prigioniera la vostra amichetta per liberarla.

Novità non meno interessanti presentano i giochi ideati dalle case indipendenti: per esempio l'Activision, con ENDURO, ROBOT TANK e KEYSTONE KAPERS: il primo è una nuova simulazione di gara automobilistica, ma profondamente differente da Pole Position: si tratta di un lunghissimo rally di durata che si protrae per giorno e notte, mettendo a dura prova la vostra resistenza fisica, considerate anche le condizioni ambientali ed atmosferiche che contribuiscono a rendere la corsa più impegnativa.

ROBOT TANK è invece una guerra tra carri armati ambientata nel futuro: il vostro sofisticatissimo mezzo da combattimento dispone di un radar e di un rilevatore di danni, ma forse questa avanzatissima tecnologia non sarà sufficiente per sconfiggere l'avversario, la pioggia, la neve e l'oscurità della notte contemporaneamente.

KEYSTONE KAPERS è un divertentissimo gioco tra guardie e ladri all'interno di un grande magazzino a tre piani tra il solerte agente Keystone Kelly ed il rapinatore Flash Harry Hooligan, che dissemina durante la fuga singolarissimi ostacoli in linea con il tema del grande magazzino: aeromodelli, carrelli per la spesa, palloni da basket ecc.

L'Imagic presenta SOLAR STORM, un gioco di ambientazione spaziale che richiede l'uso degli speciali comandi a paddles. Il cannone deve abbattere quanti più detriti spaziali possibile per evitare che si disintegrino sulla superficie del pianeta e facciano salire la sua temperatura oltre il consentito.

La PARKER si è ispirata alla saga cinematografica di guerre stellari per tre dei suoi giochi: JEDI ARENA, THE EMPIRE STRIKES BACK e RETURN OF THE JEDI.

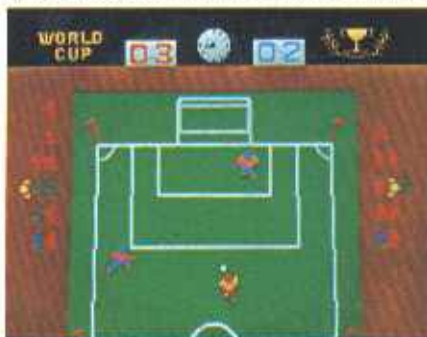
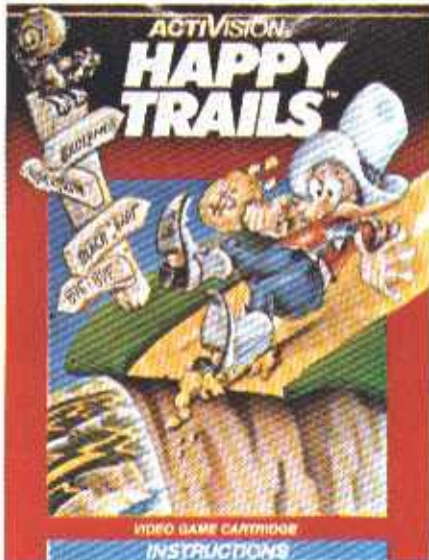
JEDI ARENA vi sottopone ad una prova decisiva per valutare le vostre possibilità di diventare un vero maestro Jedi: la battaglia con la spada sfolgorante che guida l'attacco del Seeker.

THE EMPIRE STRIKES BACK, da "L'Impero colpisce ancora", ripropone l'avventura degli snowspeeder in battaglia contro i giganteschi walker imperiali sul pianeta di ghiaccio Hoth.

Sarete invece piloti del Millenium Falcon in RETURN OF THE JEDI-DEATH STAR BATTLE, nel tentativo di superare la cortina di avversari e di slanciarvi contro Death Star per distruggerla definitivamente!

Sono ora disponibili anche i giochi della BIT CORPORATION (PUZZY BIT): tra tutti segnaliamo OPEN SESAME! e BOBBY IS GOING HOME. Quest'ultimo ha la particolarità di ricordare il notissimo gioco Pitfall molto da vicino: un'avventura multischermo (256 scene!) in cui il protagonista Bobby tenta più e più volte di tornare a casa evitando gli ostacoli più impensabili: spuntoni di roccia, fossati, ponti che si ritraggono, pipistrelli, aquile, farfalle ecc.

OPEN SESAME è probabilmente più indicato per chi ama le difficoltà, in questo caso proposte da un gioco di scalata ad una collina per mezzo di funi, con lo scopo di raggiungere il leggendario tesoro dei 40 ladroni.

Le altre case indipendenti: per la TIGERVISION KING KONG, con lo storico scimmione protagonista sulla sommità del grattacielo, e JAWBREAKER, un gioco quasi di labirinto con intenti educativi per quel che riguarda l'igiene dentale. La TELESYS con il frenetico ed ipercalorico FAST FOOD, l'APOLLO con WABBIT, gioco bucolico in cui un fattore deve difendere il proprio orto tirando uova marce a dei leprotti che fuoriescono dalle buche, ed INFILTRATE, missione per agenti segreti che se la sentono di penetrare nel dedalo di corridoi ed ascensori della base nemica per appropriarsi di documenti segretissimi ed importanti.

CREATIVISION: SOCCER

ACTIVISION: HAPPY TRAILS

Forse però la novità più appetibile per i possessori di un VCS sarà per questo natale il SUPERCHARGER, uno speciale apparecchio che mette in collegamento l'Atari computer system con un normale registratore a cassette per ampliarne la potenza e per giocare con le cassette (badate bene, cassette, dello stesso tipo di quelle musicali) della STARPATH; si tratta di nove giochi molto complessi e divertenti, di cui il più importante è probabilmente ESCAPE FROM THE MIND-MASTER: tentativo di fuga da una serie di test a cui il rappresentante di una civiltà aliena vi ha sottoposto per valutare il vostro grado di intelligenza. Fuggendo lungo un labirinto da mortali avversari occorre riconoscere vari riferimenti geometrici dispersi lungo il tracciato, e sottoporsi a diverse prove per valutare la memoria, la prontezza di riflessi ecc.

ATARI: POLE POSITION

Tutto questo per quanto riguarda la consolle Atari; per il suo sistema INTELLIVISION, invece, la Mattel presenta due giochi strategici che non mancheranno di interessare anche gli adulti: CHECKERS (la dama) e USCF CHESS (gli scacchi).

Gli scacchi offrono la possibilità di sfidare il computer o di inserire posizioni precostituite, il tutto con sette livelli di difficoltà adatti sia per il principiante sia per il giocatore più smaliziato. Sono naturalmente comprese tutte le mosse-base (arrocco, patta per stallo e presa del pedone en passant incluse), ma è permesso anche ripetere l'ultima mossa od incaricare lo stesso computer di eseguirla. Anche la dama presenta diverse caratteristiche: partita tra due sfidanti o contro il computer, possibilità di eseguire o meno la prima mossa, e due differenti livelli di abilità.

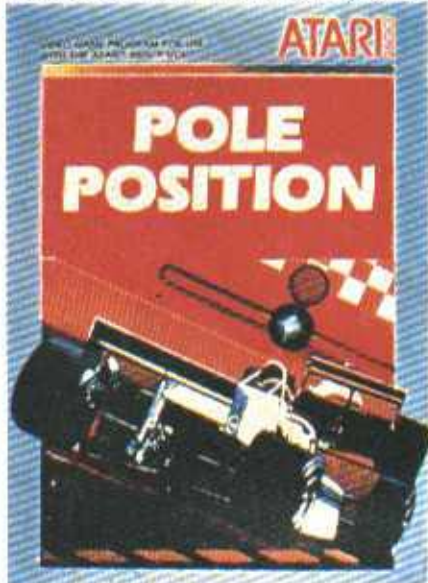
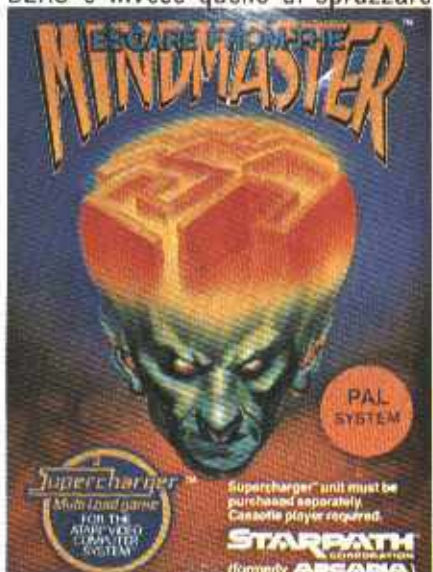
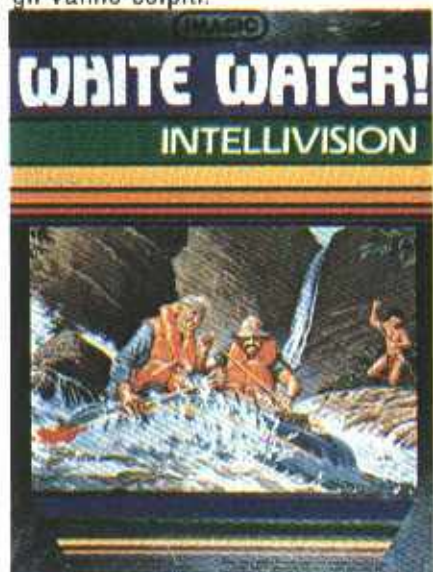
A chi predilige qualcosa di più dinamico, segnaliamo innanzitutto BURGERTIME, gioco a carattere alimentare in cui uno chef non troppo ambizioso deve preparare degli hamburgers evitando di venire a contatto con hot dogs, uova e cetriolini.

L'altro misterioso titolo MISSION X altro non cela che il raid di un caccia in territorio nemico contro vari obiettivi di tipo bellico: portaerei, carri armati, convogli ferroviari ecc.

Lo scopo del gioco BUZZ BOMBERS è invece quello di spruzzare l'insetticida contro le vespe che tantano di impollinare i fiori, e che successivamente si metteranno a costruire nidi. Ci penserà poi un minuscolo colibrì a divorarli; tutti questi avvenimenti fanno guadagnare preziosissimi punti.

Dopo B 17 BOMBER, è ora disponibile il secondo gioco per l'INTELLIVOICE, attualmente offerto in omaggio a chi acquista il modulo vocale: SPACE SPARTANS, gioco ovviamente spaziale in cui è essenziale gestire al meglio il proprio consumo di carburante mentre si spara ad astronavi aliene, e si ritorna di tanto in tanto alla base per riparare le apparecchiature danneggiate o per rifornire il serbatoio di carburante. Le voci che vi terranno compagnia durante la battaglia sono quella del computer della base (voce maschile), quella del computer di bordo (femminile), quella del computer centrale (voce meccanica) e quella del comandante alieno, che si fa sentire però solo per annunciare la fine della partita.

I compatibili: l'ACTIVISION aumenta, e promette di continuare a farlo, la sua offerta di giochi destinati alle basi Intellivision. HAPPY TRAILS è un gioco che vi condurrà nell'atmosfera del selvaggio West: solo dopo aver guadagnato la stella da sceriffo potrete permettervi di catturare il pericoloso criminale Black Bart.

Nella missione spaziale propostavi da BEAMRIDER sarete ai comandi di un cannone convenziale, per far fuoco contro astronavi e detriti spaziali; ma attenzione: non tutti i bersagli vanno colpiti!

TIGERVISION: KING KONG

STARPATH: MIND-MASTER

IMAGIC: WHITE WATER

NINTEMPO: DONKEY KONG JR. - MARIO'S CEMENT FACTORY

Per l'IMAGIC, SAFECRACKER e WHITE WATER sono le novità: la prima è una missione segretissima lungo le strade di una città nemica nel tentativo di raccogliere quanti più oggetti possibile (macchine fotografiche, lingotti d'oro, ecc.); per evitare di venire scoperti avete a disposizione un nascondiglio ed una grossa quantità di tritolo.

Con WHITE WATER sarete alla ricerca di ricchezza ed avventura lungo le bianche acque delle rapide di un fiume, alle prese con una tribù di indigeni molto ospitale ma, allo stesso tempo, estremamente irascibile.

Per quanto riguarda il VIDEOPAC PHILIPS attualmente le uniche creazioni delle case indipendenti sono le due cartucce DEMON ATTACK ed ATLANTIS, due avventure spaziali che possono definirsi universali, in quanto dispongono di ben tre versioni (per Intellivision, Atari VCS e Philips), per la felicità di tutti i videogiocatori costretti a parlare lingue diverse. Comunque, la stessa Philips sta preparando grosse ed abbondanti sorprese: si tratta dei nuovi giochi che, utilizzati sulla nuova consolle G 7400, sono in grado di offrire una grafica più completa ed interessante: MOUSING CAT (gioco di caccia e fuga con il gatto ed il topo), BACKGAMMON (la notissima sfida di strategia), TURTLES (quattro tartarughe tentano di salvare una loro compagna dalle insidie di un gruppo di scarabei) e TERRAHAWKS (un nuovo attacco di dischi volanti che utilizzano armi via via più mortali); tutti questi giochi restano comunque compatibili con le vecchie consolle G 7000 e G 7200.

Altra ghiottissima novità per gli aspiranti videogiocatori di questo dicembre è la nuova consolle COLECOVISION. 10 i giochi al momento disponibili; molti prendono spunto da giochi da bar di indiscusso successo: lo spettacolare CARNIVAL, il labirintico LADY BUG, lo spaziale ZAXXON ed il famosissimo DONKEY KONG: alzi la mano chi di voi non ha mai provato, con esiti più o meno favorevoli, ad aiutare Mario il falegname ad arrampicarsi su un'impalcatura d'acciaio, per salvare la fidanzata tenuta in ostaggio da uno scimmione forzuto ed ottuso? Il tutto, naturalmente, reso più difficile dai barili che gli rotolano incontro e dalle palle di fuoco che tentano di raggiungerlo.

Per gli appassionati dei PUFFI c'è SMURF, tribolatissima avventura di un puffo all'interno dell'inospitale castello di Gargamel, dove è tenuta prigioniera la dolce Puffetta.

Compatibili con il solo sistema CREATIVISION sono invece 5 recentissimi giochi in grado di soddisfare tutti i gusti: un gioco sportivo del calcio come il SOCCER, un MUSIC MAKER, e tre appassionanti avventure (in elicottero, in una fabbrica di

PARKER: SEDI ARENA

TELESYS: FAST FOOD

materiale ferroviario ed a ritroso nel tempo fino all'età della pietra) come CHOPPER RESCUE, LOCOMOTIVE e STONE AGE.

Per ultimo ma non ultimo resta da segnalare il sistema VECTREX, che risulterà senz'altro gradito ai cultori dei giochi da bar, vuoi per gli effetti speciali forniti dal suo monitor incorporato, vuoi per l'esclusivo pannello comandi con leva e quattro pulsanti concavi. La stragrande maggioranza dei giochi ha come tema le guerre stellari: uno è addirittura dedicato al film "STAR TREK", in cui vi dovrete calare nei panni del capitano Kirk per pilotare l'astronave Enterprise; vi sono comunque tre occasioni di cimento per gli sportivi inguaribili: BLITZ!, per chi conosce il Football americano; HYPERCHASE, per chi ama le gare automobilistiche, ed HEADS-UP per i molti che preferiranno gli incontri di calcio nostrano.

Dimenticavamo: se preferite qualcosa di veramente originale, la NINTENDO produce quattro originali e divertentissimi miniflipper a cristalli liquidi a batteria: DONKEY KONG JR., MARIO'S CEMENT FACTORY, SNOOPY e POPEYE.

Sarà come avere un micro-arcade personale a casa propria.

E questo è proprio tutto; almeno per il Natale '83 dovreste saperne abbastanza per indirizzare al meglio i vostri acquisti. Se, come probabile, il vostro Papà Natale personale non si è tenuto molto aggiornato ultimamente sull'argomento, fategli cadere sotto gli occhi con disinvoltura queste preziosissime indicazioni, magari opportunamente sottolineate.

Egi

Videogiochi: la terza generazione

Tra tutte le novità passate quest'anno sulla nostra scrivania, nessuna si è rivelata tanto promettente come la meravigliosa consolle ColecoVision. Sotto molti punti di vista ha anzi reso tecnologicamente sorpassati tutti gli altri sistemi.

Il ColecoVision non è perfetto, ma si avvicina più di qualunque altro sistema al sogno di ogni appassionato: una vera e propria sala-giochi domestica.

La serietà di questo sforzo produttivo della Coleco balza subito agli occhi una volta aperta la confezione ed estratti i vari componenti.

Subito ci si può rendere conto delle "enormi" dimensioni dell'alimentatore, almeno in rapporto ad altri sistemi di caratteristiche analoghe. Come per tutti i mezzi di calcolo, le dimensioni e la capacità dell'alimentatore danno un'idea della velocità e potenza del sistema. Un alimentatore dimensionato con generosità è indice di affidabilità, e alla Coleco non hanno certo risparmiato. Tale abbondanza indica anche la possibilità di collegare componenti esterni senza dover ricorrere ad alimentatori supplementari.

La Coleco ha optato per l'uso di connettori per tutti i cavi di ingresso e uscita della consolle. Ciò significa che non dovremo preoccuparci dei soliti grovigli dovuti all'eccessiva lunghezza dei collegamenti, con evidente vantaggio se il sistema dovrà venire collocato nelle vicinanze del televisore. Le interferenze a radio-frequenza, eterno problema di ogni computer, possono venire sensibilmente ridotte utilizzando per ogni collegamento il cavo più corto possibile.

La Coleco, sebbene di questo non si parli esplicitamente nel manule di istruzioni, ha reso possibile tuti ciò permettendo all'utilizzatore l'uso di cavi anche più brevi di quelli forniti con il sistema, in favore di un'installazione dello stesso il più possibile compatta. Cavi del genere necessario sono reperibili con facilità in ogni buona rivendita di materiale elettronico, e sono disponibili in un'ampia gamma di lunghezze: se ve ne serve una da due metri, non c'è alcun bisogno di usarne uno da dieci. Può darsi che per il collegamento alla consolle ColecoVision sia necessario un piccolo adattatore.

Il costo di tali accessori è irrisorio, spe-

MR. TURTLE

COLECOVISION

cialmente in vista dei notevoli vantaggi di ordine pratico ed estetico che derivano dal loro impiego.

Lo stesso alimentatore va collegato all'unità centrale in questo modo il che sta a significare che, qualora in futuro la Coleco mettesse in commercio moduli opzionali ad elevato assorbimento, il loro impiego sarà possibile senza l'uso di alimentatori addizionali: sarà sufficiente che il produttore sia in grado di fornire un'alimentatore di dimensioni opportune per far fronte a qualsiasi richiesta di potenza elettrica. Se con alcuni sistemi le periferiche possono richiedere alimentatori separati, questo non è il caso del Coleco.

TURBO

A sinistra, il Colecovision, che ha una capacità di memoria di 32 K, joysticks compatibili con il VCS ed un'interfaccia frontale che consente il collegamento con un certo numero di periferiche, tra cui (sotto) l'adattatore che permette di utilizzare tutte le cartucce per il 2600.

Come evitare di schiantarsi contro i muri ed i campi di forza. (resto sulla copia).

VCS EMULATOR

Anche i comandi sono collegati ad innesto, per mezzo di uno spinotto compatibile con il sistema Atari. Ciò significa che ogni joystick progettato per l'Atari funzionerà normalmente, almeno per quei giochi che richiedono l'uso di un solo pulsante. Quelli che ne richiedono due, come ad esempio Cosmic Avenger, non potranno invece utilizzare joystick di questo tipo a meno che non rinunciate a parte delle possibilità offerte dal programma.

La consolle presenta due porte di I/O (ingresso/uscita): una sulla parte superiore per le cartucce pre-programmate (ROM), l'altra sul frontale per i moduli di espansione.

Tale configurazione permette alla consolle ColecoVision di fungere da unità centrale in un avanzato sistema di calcolo o di restare il migliore videogioco in commercio senza dover assumere l'aspetto di un'affollata piastra stampata con i connettori in vista.

Il design è moderno, tutto nero salvo il pannello frontale liscio e molto allungato.

L'estetica è certamente soggettiva, ma non abbiamo ancora trovato qualcuno cui non piacesse l'aspetto della con-

ZAXXON

solle, e riconosciamo alla Coleco di aver fatto un ottimo lavoro. Naturalmente a volte l'aspetto esterno si paga in termini di prestazioni, ma su questo punto torneremo tra breve.

Il ColecoVision è anche l'unico videogioco di nostra conoscenza che possa tranquillamente funzionare adagiato su di un letto o un tappeto senza problemi di surriscaldamento. I progettisti della Coleco hanno avuto il loro da fare per realizzare il sistema di raffreddamento convettivo (a circolazione naturale) che aspira l'aria dal pannello posteriore piuttosto che dal fondo dell'unità centrale. L'espulsione dell'aria calda avviene attraverso la parte superiore, cosicchè nulla andrà sistemato sopra o dietro la consolle per non impedire la circolazione dell'aria.

Questa rappresenta una caratteristica veramente utile ed ingegnosa, anche se non viene pubblicizzata nel materiale promozionale della Coleco. Di solito ci dobbiamo preoccupare di prevenire i potenziali utenti contro i pericoli del surriscaldamento, ma con il Coleco non è davvero il caso.

Proseguendo con la descrizione fisica dell'unità centrale, c'è qualche modifica che vorremmo veder effettuata sulla consolle.

Miglioramenti dal costo irrisorio, che tuttavia porterebbero a significativi vantaggi.

L'unità necessita di un indicatore di accensione a LED. Il ColecoVision interrompe il segnale video dopo breve tempo dal termine dell'utilizzazione. Se vi capita di lasciare la stanza è facile che vi dimentichiate accese sia la consolle che la TV. Dal momento che l'alimentatore del Coleco si scalda alquanto durante l'uso (la stessa Coleco ne consiglia lo spegnimento quando non è in servizio) e che il vostro televisore potrebbe cucinarsi a fuoco lento, un LED avrebbe quantomeno prevenuto l'utilizzatore dal lasciare l'apparecchio acceso per lunghi periodi di tempo.

La seconda critica si riferisce al connettore per le cartucce. Uno sportellino di alluminio trattenuto da una molla protegge l'interno della consolle quando non vengono usate le cartucce, salvo venire

spostato dall'inserzione di una di queste. È tuttavia sufficiente una leggerissima pressione per farlo muovere. In tale occasione parte dei circuiti della macchina rimane esposta ad occhi e dita indiscrete. Per prevenire ogni possibile danno all'unità, sarebbe stato sufficiente prevedere un semplice diaframma di plastica all'interno della consolle per renderne inaccessibile ogni parte all'infuori del connettore per le cartucce. Tale rimedio avrebbe anche prevenuto la possibilità di inserzione errata o disallineata di una cartuccia, evento sempre possibile nella frenesia del gioco. Analogamente, lo sportellino del connettore di espansione scorre su e giù troppo facilmente e dovrebbe essere fissato da una molla nella posizione di chiusura, per farlo poi scorrere quando sia necessario l'accesso al connettore. Lasciandolo aperto è facile che la polvere o le dita di un bambino raggiungano l'interno della consolle.

Come abbiamo accennato in precedenza, tali modifiche sono veramente poco costose a livello di produzione e le consideriamo importanti anche se non influenzano il gioco vero e proprio. Contribuirebbero tuttavia a prolungare la vita di questa macchina per altro ottimamente progettata.

Tornando ai pregi, crediamo che questo sistema sia il più vicino ai giochi da bar in termini di qualità grafiche, effetti sonori, caratteristiche di gioco e prestazioni generali.

Troviamo che la qualità del segnale video generato non sia seconda a nessun altro sistema. La definizione dei colori è eccellente e gli effetti sonori vanno ascoltati per poterne descrivere il realismo. La macchina produce suoni che hanno la chiarezza di un vero e proprio sintetizzatore musicale.

Attualmente l'unità centrale può funzionare con programmi fino a 32 k. Il connettore di espansione potrà permettere al ColecoVision di offrire giochi virtualmente identici a quelli da bar non appena il prezzo dei circuiti di memoria calerà di un altro po'. Per il momento, ogni cartuccia scende a qualche piccolo compromesso rispetto all'originale che si può trovare in sala-giochi, ma raramente tali restrizioni sacrificano le caratteristiche essenziali di un gioco. Saggiamente la Coleco ha rinunciato a particolari secondari come l'attract-mode (la caratteristica del programma di poter giocare contro se stesso per attirare il potenziale utilizzatore) mentre ha lasciato intatta la maggior parte delle prestazioni fondamentali di ogni gioco.

Fino ad ora la nostra discussione ha riguardato la consolle ed i giochi, ma non abbiamo ancora parlato dei comandi. Qui sembra che il lavoro migliore lo abbiano fatto gli stilisti piuttosto che gli ingegneri. Per quanto i comandi siano all'altezza della media degli altri produttori, non ci sembra siano così all'avanguardia come il resto del sistema ColecoVision.

I comandi del ColecoVision sono forniti da joystick piccoli, tozzi e piuttosto imprecisi. In effetti si tratta delle stesse unità usate dal produttore in altri dei suoi giochi, solo di dimensioni un po' maggiori.

Due pulsanti sono inseriti immediatamente ai lati del jostick. Il resto delle unità di comando presenta un'ottima tastiera con dodici pulsanti. È stata annunciata la disponibilità di mascherine da inserire sui tasti, ma fino ad ora non abbiamo ancora ricevuto alcun gioco che ne richiedesse l'uso.

Dal momento che i comandi sono di dimensioni considerevoli, può capitare di lasciarseli sfuggire di mano durante un'azione un po' concitata. Può anche darsi che siano un po' troppo grandi per poter venire agevolmente maneggiati da un bambino.

Una soluzione più elegante avrebbe potuto prevedere la possibilità di poter separare il joystick vero e proprio dalla sezione destinata alla tastiera, che nella maggior parte dei giochi non è richiesta. Un altro miglioramento che ci sarebbe piaciuto vedere consiste nell'adozione di contatti striscianti in luogo di quelli del tipo "calcolatore tascabile" usati. In tal modo avremmo avuto un joystick ben più preciso e robusto di quello ora fornito con il ColecoVision.

Tutto ciò ha il suo costo, ma questi comandi lasciano la sensazione che la Coleco non abbia speso al meglio tutto il denaro investito nella progettazione.

Una delle caratteristiche più qualificanti del sistema è la sua capacità di montare una vastissima gamma di accessori opzionali per mezzo del connettore di espansione e di quello riservato ai comandi. Per il gioco di prossima commercializzazione *Turbo*, verrà fornito con la cartuccia un modulo speciale (utilizzabile per altro anche con cartucce differenti non ancora annunciate) che incorpora una volante di generose dimensioni ed un comando a pedale. Durante l'uso, il pedale va disposto a terra e uno dei comandi va piazzato nelle vicinanze del volante, permettendo così l'uso del joystick come leva del cambio. Con una simile disposizione dei controlli, il giocatore può disporre di tutti i principali comandi di una vera e propria vettura. Siamo senz'altro alle vette del realismo!

Il connettore di espansione è anche previsto per il collegamento di un modulo emulatore per Atari VCS che sarà presto immesso sul mercato. Questo permetterà agli utenti del ColecoVision di utilizzare tutte le cartucce dell'Atari VCS. Abbiamo anche il sospetto che tale adattatore permetta l'uso degli eccezionali giochi del sistema Supercharger.

Un'altra possibilità è l'eventuale allacciamento di un adattatore per i giochi Intellivision, e pare che la Coleco stia lavorando al progetto di una tastiera e di espansioni di memoria, che trasformerebbero il sistema in un vero e proprio personal computer.

A questa filosofia di progetto totalmente modulare va tutto il nostro apprezzamento, in particolar modo considerando che la consolle non deve essere in alcun modo modificata e rimane così il videogioco più avanzato disponibile sul mercato.

CARNIVAL

I giochi (ne abbiamo provati cinque: *Cosmic Avenger, Venture, Donkey Kong, Lady Bug* e *Smurf*) mostrano tutti una grafica eccezionale, favolosi effetti sonori e, con l'aiuto di uno joystick WICO, giocarli è un vero piacere. Anche se utilizzati con i comandi in dotazione al Coleco, restano cartucce assai piacevoli.

La Coleco aveva promesso la qualità e le prestazioni dei giochi da bar per il suo sistema. Ci è andata vicino, più vicino di qualunque altro costruttore. L'unico limite che ha impedito il pieno raggiungimento di questo obiettivo è rappresentato dagli attuali costi del materiale elettronico.

Possiamo concludere affermando che il ColecoVision rappresenta a tutt'oggi il sistema più avanzato di videogiochi da casa (va ricordato che al momento della stesura di questo articolo l'atari 5200 era ancora allo stadio di prototipo).

Considerata la volontà del produttore di accontentare le richieste degli appassionati, è prevedibile che la Coleco possa farlo anche meglio con il passare del tempo.

Il vostro VCS si è ammalato?

Con la seguente guida "passo per passo" intendiamo affiancare al servizio riparazioni dell'Atari (che in America prevede una tariffa fissa di 36.50 dollari oltre alle spese di spedizione) uno strumento che vi aiuti a risolvere i problemi più comunemente riscontrati sui VCS di fabbricazione meno recente. Queste informazioni ci sono state fornite da un tecnico dell'Atari che ha scelto di mantenere l'anonimato. La ditta di Sunnyvale preferisce mantenere il riserbo sui dati tecnici concernenti le proprie macchine, da cui l'impossibilità di pubblicare un'esauriente manuale per le riparazioni domestiche.

Se tuttavia il vostro VCS mostra uno dei sintomi qui di seguito elencati, probabilmente questa guida fà al caso vostro.

Problema: dopo un tempo di gioco variabile da pochi secondi ad alcuni minuti il colore scompare dallo schermo. Spegnere e riaccendere il VCS è efficace, ma solo per pochi minuti. Può darsi che dopo la scomparsa dei colori il segnale residuo sia talmente disturbato da rendere impossibile ogni continuazione del gioco, anche se gli effetti sonori rimangono normali. Tale situazione può essere intermittente.

La soluzione al problema va ricercata nei due condensatori montati sul circuito stampato in osservanza alle norme FCC. Tali componenti sono necessari per ridurre entro limiti accettabili eventuali interferenze.

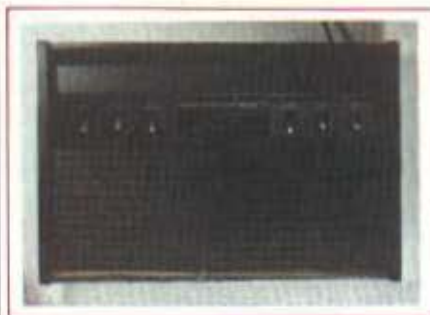
Il guasto di uno o ambedue i condensatori è la causa dei difetti osservati. La semplice rimozione dei componenti sotto accusa basterà a rivelare se sono proprio loro i responsabili del malfunzionamento. Infatti la loro unica funzione è di rendere la macchina compatibile con le norme anti-interferenza della FCC. Se il funzionamento del gioco torna subito normale, si rende necessaria la sostituzione dei condensatori.

Prima di entrare nei dettagli dell'operazione, vi raccomandiamo le seguenti cautele. Primo, non tentate mai di operare su un componente prima di aver interrotto l'alimentazione sfilando la spina dalla presa di corrente. Secondo, se non siete abili nel saldare assicuratevi l'aiuto di un amico più esperto. Non è questa l'occasione di imparare o di fare pratica. Per ultimo, può darsi che il condensatore di alimentazione sia carico. Per quanto non ci sia pericolo, è una buona idea tenere le dita lontane dai contatti. Se inavvertitamente mettete in corto il condensatore collegando i suoi terminali tra loro o con la massa del circuito stampato ne provocherete la scarica. In tal caso sentirete probabilmente un forte schiocco. Non è comunque il caso di spaventarsi, perchè si tratta di un evento assolutamente normale quando un condensatore si scarica.

È anche buona norma prendere nota dell'aspetto del circuito prima di effettuare qualsiasi riparazione. Avrete così un sicuro punto di riferimento per riportare tutto al suo aspetto iniziale. Le illustrazioni riportate si riferiscono ad un apparecchio prodotto quattro o cinque anni fa. Può darsi che il vostro appaia leggermente differente a causa delle revisioni succedutesi. Ciò non ha nessuna importanza se prenderete qualche nota o se avete una certa familiarità con i circuiti elettronici.

I componenti necessari alla riparazione sono due condensatori da 0.22 microfarad e 100 volt. Tensioni più alte sono da preferirsi, anche se non strettamente necessarie.

Componenti di questo tipo possono venire facilmente reperiti in qualsiasi buona rivendita di materiale elettronico o catena di negozi specializzati. Per la vostra riparazione non usate condensatori elettrolitici.

Fase 1: Rimuovete tutti i comandi, le cartucce e i cavi di collegamento dalla consolle.

Fase 2: Sistemate l'unità a faccia in giù e rimuovete le sei viti Philips (con testa a croce) come risulta dall'illustrazione. Non usate cacciaviti non adatti e non esercitate una forza eccessiva. Non allentate o rimuovete le due viti cromate situate vicino al centro della consolle.

Fase 3: Rigirate l'unità. Separate la parte superiore dalla base sollevando attentamente per prima la parte posteriore e quindi l'anteriore. Rimuovete le

sei rondelle nere di gomma dai loro alloggiamenti e mettetele da parte insieme alle viti.

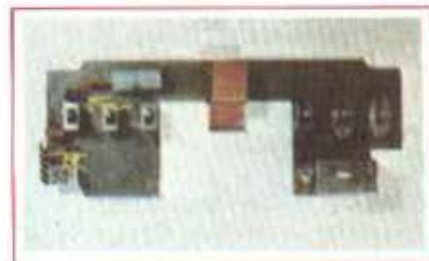
Fase 4: Togliete la vite Philips sul lato inferiore destro del circuito stampato e mettetela da parte. Allentate delicatamente e staccate il connettore multipolare dalla consolle.

Fase 5: Rimuovete il circuito stampato. La consolle può

essere messa da parte per il momento.

Fase 6: Localizzate i due condensatori da 0.22 microfarad sul lato sinistro del circuito aiutandovi con l'illustrazione. Usando un tronchesino (non un paio di forbici) tagliate i terminali dei condensatori. Ora potete rimontare l'unità per controllarne il funzionamento o proseguire nella sostituzione dei condensatori senza ulteriori controlli.

Nota: La sostituzione richiede abilità nel saldare. Dovrete usare un saldatore di piccola potenza (meno di 30 watt) e stagno con anima disossidante. Se non avete alcuna esperienza nel saldare trovate qualcuno che sia disposto ad aiutarvi. Un amico o il vostro rivenditore TV possono fare il lavoro in un attimo, a un prezzo sicuramente irrisorio.

Fase 7: Rimontate la consolle seguendo le istruzioni a ritroso. Notate che le due viti più lunghe vanno ad unire il lato frontale della parte superiore con la base della macchina. La più corta delle sette viti serve a collegare il lato sinistro del circuito stampato alla base.

Electronics Games è certa che questa riparazione funzionerà come descritto. Chi scrive ha avuto lo stesso problema con il suo VCS e lo ha riparato in questo stesso modo. Non possiamo tuttavia assumerci alcuna responsabilità per l'eventuale mancato funzionamento della macchina dopo la riparazione.
Non effettuate alcuna riparazione su una macchina ancora in garanzia se non volete renderla inefficace.

ROB FULOP: VIDEOGIOCHI IN NERO

Il termine film nero è stato coniato dai critici cinematografici francesi per descrivere un certo tipo di pellicole americane, assai popolari negli anni 40, che enfatizzavano soprattutto le scene notturne, piene di ombre, di chiaroscuri e girate in bianco e nero.

I registi di allora erano soliti riflettere tale tipo di ambientazione anche nei titoli ("**They live by night**", "**Nightmare alley**") e sovente le loro storie avevano per protagonisti consumati detectives o gangsters in fuga.

Questi "film della notte" sviluppavano le loro trame su sfondi neri e ombrosi, che rispecchiavano perfettamente la squallida disperazione dei loro protagonisti.

La notte diventava così per il regista una perfetta metafora ed un perfetto sfondo per la cinepresa.

L'uomo che è stato premiato per avere creato il gioco dell'anno 1982, *Demon Attack*, può ragionevolmente fregiarsi del titolo di primo programmatore di videogiochi "in nero".

Rob fulop ha progettato un sacco di famosissimi giochi ma non ha ancora creato un titolo che possieda anche un solo timido bagliore di luce diurna.

"Mi piace lavorare su di uno sfondo nero" ci spiega Rob. Questo amore per l'oscurità, comunque, non vuole significare nè un morboso gusto dell'orrido nè tantomeno una passione per le macabre scene vampiresche, quanto piuttosto un amore per i colori che, come dice, "risaltano assai meglio su di un background scuro".

Tutti coloro che hanno visto le più note cartucce di Rob possono in effetti confermare il suo sapiente uso di questo tipo di contrasti.

ROB FULOP

Famoso soprattutto per i suoi giochi spaziali, come il già citato *Demon Attack* e *Cosmic Ark*, il suo primo lavoro, ottenuto grazie ad una inserzione della Atari, è stato invece un gioco per piloti di automobili.

Nessuno di voi immagina quale possa essere stato?

Naturalmente la versione VCS del classico da bar *Night Driver*. Il dado era tratto. Rob Fulop aveva incominciato la sua strada colorata di nero, e gli piaceva. Anche il minimo effetto, in contrasto con la totale mancanza di luce e di colore, sembra molto più suggestivo agli occhi dei giocatori.

Successivamente Rob si è dedicato ad un'altra trascrizione per il VCS di un famoso gioco da bar, il difficile *Missile Command*.

Lavorando ancora su di un cielo nero, Fulop produsse una versione assai realistica di quel grande successo.

La vista di tutti quei missili che striavano lo scuro sfondo del capo di gioco devono avere convinto Rob a proseguire per quella strada.

Il lavoro fatto fu talmente apprezzato che gli permise di guadagnare il suo primo premio come miglior progettista di giochi per una sola persona dell'anno. Era il suo primo trionfo, ma sicuramente non sarebbe stato l'ultimo.

Sfortunatamente la Atari non comunicava chi erano i suoi *game designers*, e così nessuno a quell'epoca poteva sapere chi aveva compiuto un'opera così stupenda.

Qualche super-aficionado però aveva già scoperto le sue iniziali.

"Chi è R. F.?" ci domandavano i nostri lettori più attenti dopo aver scorto le iniziali di Rob apparire sullo schermo di Missile Command.

Volete sapere anche voi come fare? Inserite la cartuccia nell'apparecchio e selezionate il gioco numero 13. Resettate e non toccate il joystick!

Lasciate che i missili distruggano le città una per una.

Quando il bombardamento è finito, le cifre R ed F compaiono nel punto ove era situata la città più a destra.

Un altro messaggio di questo tipo si può scorgere nella versione per il computer 400/800 di Space Invaders, l'ultimo progetto di Rob per la Atari.

Quando l'astronave sull'estrema sinistra dello schermo raggiunge il fondo del video, due degli alieni situati più in basso si tramutano in lettere, naturalmente R ed F.

DEMON ATTACK

Quando alcune persone dello staff Atari e di quello Mattel si sono staccate dalle rispettive compagnie per formare la Imagic, una nuova e battagliera casa indipendente produttrice di software per il VCS e per l'Intellivision, uno dei primi e più apprezzati progettisti ad essere stato assunto dalla nuova compagnia è stato proprio Fulop, che si è specializzato sul VCS.

Il titolo che ne ha segnato il debutto è stato Demon Attack, che ha portato il 2600 a livello grafici che ben pochi avrebbero ritenuto possibili.

Intere schiere di invasori in movimento, demoni in scissione, mostri scintillanti a forma di stella ed un intero universo di perfidi esseri multicolori sono i protagonisti di questo fantastico videogame, assai simile a quelli da bar.

La realizzazione di questi nuovi programmi di qualità per il VCS ha prontamente zittito i critici del vecchio sistema Atari.

Un sacco di esperti del settore aveva già giudicato il VCS come un sistema oramai sul viale del tramonto, rozzo ed obsoleto.

I progettisti come Rob Fulop continuano a dimostrare loro il contrario.

"Sono rimasto più colpito adesso dalle possibilità del VCS che non quando ho incominciato a lavorare per l'Atari" ha dichiarato Fulop con il suo consueto tono pacato.

"È un sistema molto sensibile, basato sul software" e aggiunge che l'uso di nuove schede di memoria renderà il 2600 ancora più adatto a nuove soluzioni grafiche e di progettazione.

Rob è rimasto molto impressionato dalle possibilità che offre il nuovo sistema della Starpath chiamato Supercharger, che carica i giochi nel 2600 con un normale registratore a cassette.

"La maggiore quantità di RAM permetterà di muovere contemporaneamente più oggetti sullo schermo, mentre gli 8k disponibili ci consentiranno una grandissima flessibilità".

Gli domandiamo se è un grande giocatore di videogames, e ci risponde "sono più un grande osservatore, non sono poi così bravo. Vado in sala giochi spessissimo, ma più che altro è per guardarmi in giro".

Successivamente però, come ogni progettista che si rispetti, ha qualche appunto da fare alle sue creazioni.

"Sono rimasto un po' deluso da Demon Attack", ci confessa, "si raggiunge il massimo troppo presto. Posso continuamente superare ogni livello, ed è per questo che ho cercato di rendere Cosmic Ark un gioco più competitivo".

Ah, sì, è l'ultimo lavoro di Rob per la Imagic. Uscito simultaneamente con il brillante *Atlantis* di Dennis Koble, è intimamente connesso con quest'ultimo.

Rob ridacchia mentre ci spiega la sua storia.

In Atlantis, i giocatori comandano tre batterie anti aeree per eliminae gli invasori e proteggere la città sottomarina. Così come Cosmic Ark, Atlantis potrebbe essere un classico gioco a gettone pur non riallaciandosi in alcun modo a quelli già esistenti (sebbene la sequenza iniziale del gioco di Rob debba qualcosina a *Space Zap* della Midway).

Quando tutte le difese a disposizione del giocatore in Atlantis vengono sconfitte, la città esplode, non prima comunque che una misteriosa astronave venga lanciata nello spazio.

La nave spaziale è in realtà un'arca cosmica che viene inviata dagli ultimi abitanti di Atlantide per raccogliere nuove specie di esseri viventi.

Cosmic Ark ha due schermi.

L'arca deve anzitutto entrare nell'atmosfera del pianeta che vuole esplorare, distruggendo con le armi che ha a disposizione gli sciami di asteroidi che le vanno incontro.

Spostando il joystick a sinistra, destra, su o giù viene sparato automaticamente un tiro di fuoco per distruggere le malefiche roccie dello spazio.

Dopo aver completato lo schermo inizia la seconda fase.

L'arca discende vicina alla superficie del pianeta e lascia uscire una navicella *scout* dalla parte inferiore del suo massiccio scafo.

Il piccolo veicolo non ha armi, ma dispone solo di un raggio di trazione con cui deve catturare le coppie di esseri viventi che corrono sulla superficie.

Un'altra complicazione è che sul lato sinistro e su quello destro appaiono dei cannoni laser a forma di periscopio che possono distruggere tutti gli *scouts* che si trovano nel loro raggio.

Il giocatore deve quindi acchiappare le due forme di vita e ritornare all'astronave madre prima di un altro attacco di meteoriti.

"Ci sono otto differenti tipi di creature" Rob ci spiega orgogliosamente, "ma pochi giocatori riusciranno a vederle tutte.

Ora che per la prima volta sono stati prodotti due videogames connessi tra di loro, sarà forse possibile partecipare ad intere saghe nel tempo e nello spazio?

Fulop sogghigna ancora ed aggiunge: "Ricordate che Cosmic Ark termina con un'altra astronave che si leva in volo!"

COSMIC ARK

ROBOTRON

Williams

Da quando i nuovi risultati della tecnologia sono stati utilizzati anche nel campo dei videogames, i giochi a gettone hanno avuto una progressione di qualità veramente fantastica.

Ora anche i piccoli produttori, quelli cioè che sono obbligati a farsi in proprio le ricerche e la messa a punto dei giochi, possono disporre di effetti grafici e sonori tali da abbagliare le palle degli occhi di ogni tipo di giocatore.

Provate dunque ad immaginare cosa possono ideare le grandi compagnie, con i mezzi di cui dispongono!

Bene, smettete di immaginare. Fate quattro passi alla più vicina salagiochi, e fate vedere alle vostre stanche rètine qualcosa di incredibile come Robotron della Williams!

Terzo in ordine di apparizione dopo *Defender* e *Stargate*, che sono della stessa casa, Robotron è piuttosto distante da quei due kolossals sia come concetto di gioco che come meccanismo di controllo.

Niente più paesaggi che scorrono orizzontalmente, nè astronavi dotate di cannoni laser e, cosa più importante almeno per quelle categoria di videogiochisti con le dita di pastafrolla, niente più miriadi di pulsanti per controllare ogni cosa, dal movimento al fuoco dei raggi di difesa.

Robotron è un gioco molto semplice che applica alla perfezione la legge principale di ogni macchina da bar: facile da imparare, difficile da dominare.

La maggior parte dei giocatori riusciranno infatti almeno una volta a provare la soddisfazione di eliminare la prima ondata di malvagi, prima di essere immediatamente sopraffatti dalle minacce dei livelli più difficili.

Entra nel Robotron!

Come già accennato, Robotron continua la saga iniziata con Defender e proseguita con Stargate.

Il comandante dell'ultima astronave di difesa del suo sventurato pianeta, deve ora contare unicamente sui propri mezzi, circondato da ogni parte sulla superficie disastrata e bombardata del suo mondo.

Il defender è armato unicamente di un fucile a raggi laser, ma il suo sofisticato aggeggio potrà distruggere ogni cosa ad eccezione degli *Hulks*, animalacci graficamente splendidi che il laser può unicamente bloccare.

La reazione di primo acchito di molti giocatori a questo gioco è quella di trovarsi di fronte a una sorta di *Berzerk* senza il labirinto.

In effetti, in questo gioco, assisterete ad una delle più terrificanti videomischie su larga scala che vi sia mai capitato di vedere.

Sullo schermo non ci sono soltanto i mostri, ma anche uomini, donne e bambini che voi dovete proteggere per avere dei punti di bonus.

Questi "cloni" sono totalmente privi di difesa e possono essere salvati dal vostro rappresentante sul video se gli passerete sopra.

Il primo umano salvato aumenta il punteggio di 1.000 punti, il secondo di 2.000 e così avanti fino al quinto, dopodichè ogni essere che riuscirete a proteggere vi frutterà 5.000 bei succosi punti.

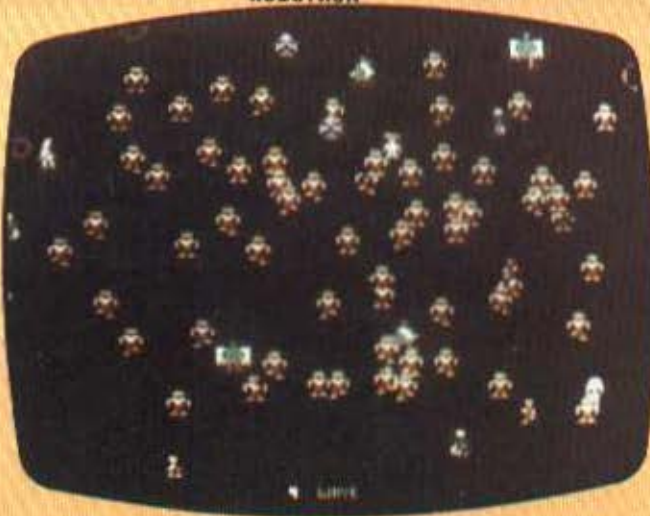
Sullo schermo ci sono moltissime figure, che si muovono indipendentemente e simultaneamente: una cosa mai vista, prima di questa bomba di un videogioco!

Il campo è un vero e proprio sciame di personaggi multicolori, rapidissimi ed efficientissimi, sia vostri nemici che sotto la vostra protezione.

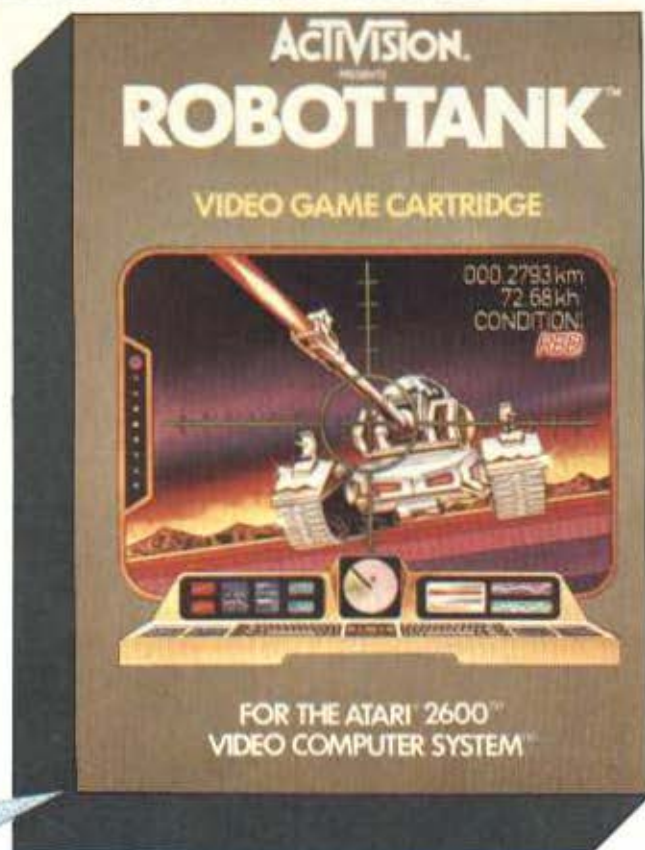
La possibilità di manipolare un grande numero di elementi grafici sul video viene chiamata "screen RAM" e rappresenta la quantità di RAM che il gioco assegna a quella funzione.

Gente, Robotron deve avere della "screen RAM" che gli esce persino dalle

ROBOTRON

ROBOTRON

Nuovo da ACTIVISION®

L'emozionante battaglia di mezzi corazzati sempre vincente nelle Video-Hit USA.

ROBOT TANK™

Allarme! I carri armati nemici hanno eluso il COMMAND-CONTROL e stanno avanzando minacciosi, travolgendo ogni resistenza.

Sono macchine da guerra modernissime, dotate di armi micidiali, a cominciare dai cannoni-laser. Tocca a voi scendere in campo per fermarli.

Ma, attenzione, sarà dura! Dovrete lottare notte e giorno non solo contro i nemici ma anche con le condizioni del tempo e del terreno che cambiano in continuazione...

Videogiochi ACTIVISION® da usare con ATARI® V.C.S.®

ACTIVISION® e fai parte del gioco. Activamente.

I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da miwa trading s.r.l.
Centro Direzionale MILANO - FIORI - Strada 7 - Palazzo T1 20089 ROZZANO (MI) - tel. 8256289 - 82

orecchie! Questa incredibile ammucchiata di umani e di mostruosità rende il centro dello schermo una posizione assai pericolosa. Raccogliete quanti più umani potete e portatevi in uno degli angoli del campo di gioco, cosa che vi permetterà di difendervi solamente da due lati di esso. Dal quinto livello in su, naturalmente, la velocità con cui le nefandezze vi corrono incontro diviene talmente elevata che anche questa tattica potrebbe non essere sufficiente per salvarvi, tantomeno per coloro che sono sotto la vostra protezione.

I nemici comprendono anzitutto i *grunts* che, tra le orde nemiche sono quelli più facili da eliminare. A questi strani esseri basterà infatti ricevere un colpo del vostro micidiale laser per sparire nel nulla.

Gli Hulks, come già accennato, sono immuni alla vostra arma, che comunque avrà l'effetto di bloccarli o di fare cambiare loro direzione.

Ci sono poi delle specie di *sferoidi* che sembrano totalmente inoffensivi: scordatevelo, perché sono veramente micidiali.

Rappresentano l'astronave madre nemica che, se non viene distrutta, comincerà a sputare fuori rinforzi capaci di spararvi addosso delle scintille mortali. I *tanks* sono altri tipi di robots che lanciano proiettili rimbalzanti, sul campo sono presenti anche gli *electrodes*, sorta di mine disseminate qua e là.

Fortunatamente i grunts, che non sono certo dei fulmini di guerra in fatto di intelligenza, finiranno per suicidarvisi spesso contro.

In ogni quinta ondata dovrete anche affrontare il *Brain*, il più formidabile dei vostri avversari.

Può distruggere qualsiasi cosa con cui viene in contatto, ma può anche lanciare temibili missili a lunga distanza.

Naturalmente, lo sport preferito del Brain è di distruggere umani.

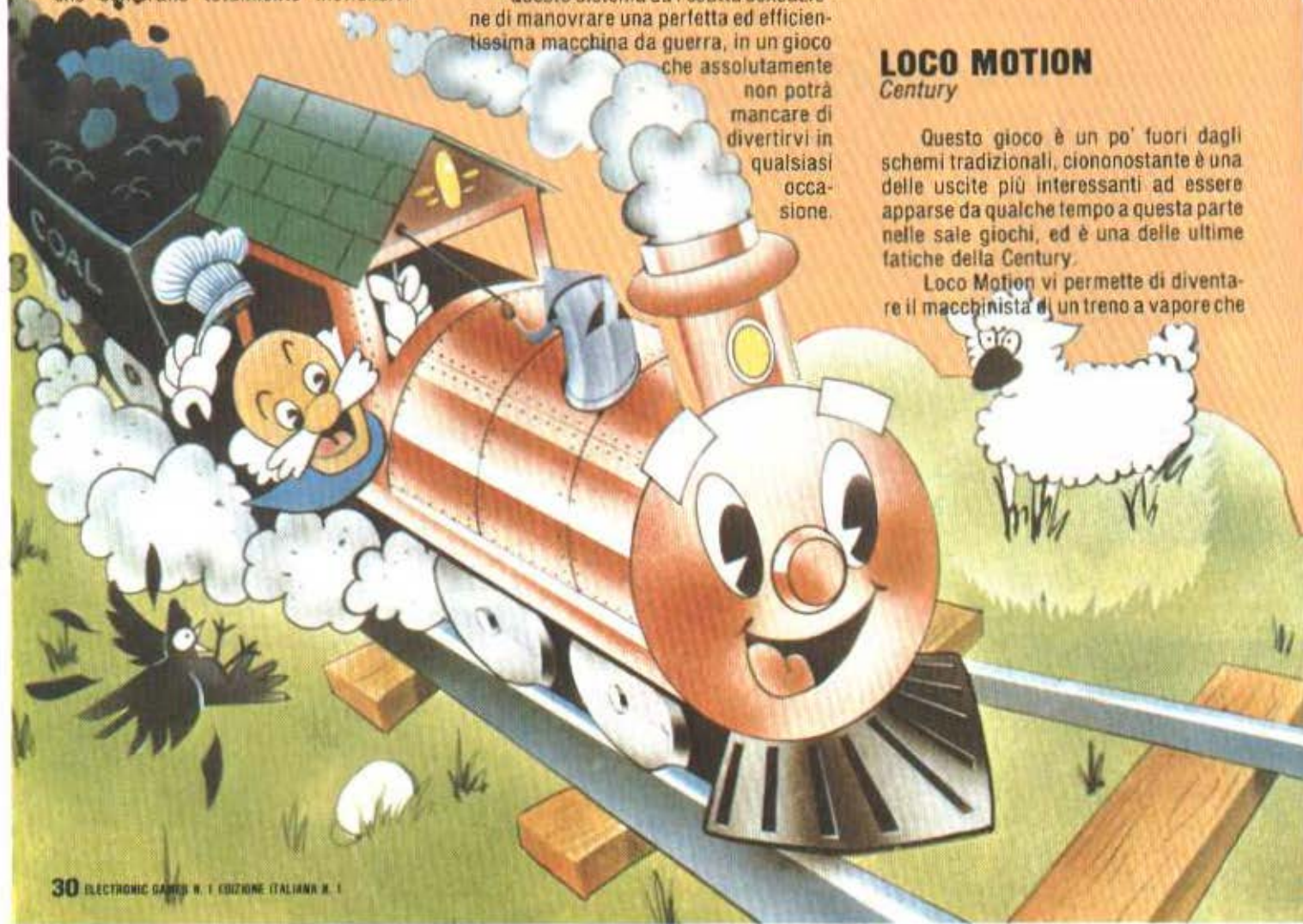
Il divertimento che Robotron procura viene sostanziosamente incrementato dal suo meccanismo di gioco, che viene controllato da un doppio joystick.

Il joystick di destra serve a muovere il nostro ardimentoso "defender" mentre quello di sinistra serve a sparare simultaneamente in otto direzioni.

Questo sistema dà l'esatta sensazione di manovrare una perfetta ed efficientissima macchina da guerra, in un gioco che assolutamente non potrà mancare di divertirvi in qualsiasi occasione.

LOCO MOTION
Century

Questo gioco è un po' fuori dagli schemi tradizionali, ciononostante è una delle uscite più interessanti ad essere apparse da qualche tempo a questa parte nelle sale giochi, ed è una delle ultime fatiche della Century.

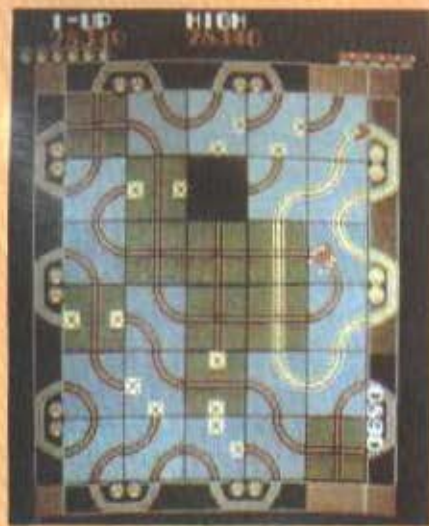
Loco Motion vi permette di diventare il macchinista di un treno a vapore che

corre su di un campo di gioco fatto a griglia al suono della nota canzone "I've been working on the Railroad".

Il giocatore manovra un joystick a quattro direzioni ed un bottone di velocità per controllare la marcia e l'accelerazione del suo treno, che procede brontolando su di una strada ferrata distintamente colorata di giallo.

Il problema principale è di non fare uscire la locomitiva dal suo tracciato, ma per raggiungere ottimi punteggi, bisogna guidare il treno verso le stazioni passeggeri e raccogliere i viaggiatori che lo stanno aspettando.

C'è anche una stazione speciale che può essere raggiunta unicamente in un limitato periodo di tempo. Più velocemente il giocatore riesce ad arrivarci, più punti di bonus potrà accumulare (da 1.000 a 5.000).

Quei giocatori che amano studiarsi gli schemi di movimento, qui dovranno sudare come dei veri e propri spalatori di carbone per decifrare questa dannata strada ferrata, perchè il suo tracciato cambia ad ogni incrocio.

La gente sembra essere totalmente

incantata o indifferente dinanzi a questo gioco, che sfida la vostra abilità di videogiochisti in un modo totalmente nuovo, ma non fosse che per l'originalità del concetto, Loco Motion merita comunque che gli dedichiate qualche moneta.

Forza allora, accendete le caldaie e preparatevi a partire, e chissà che non scopriate una vocazione innata di macchinista elettronico.

Loco Motion non è facile da dominare, soprattutto a causa del suo unico e stranissimo schermo fatto a griglia.

Il bordo del campo di azione è composto da sezioni di binari curvi che servono a raccogliere passeggeri e, naturalmente, punti: passare da quelle parti richiede che siate già abilissimi nel controllo dello sviluppo del tracciato.

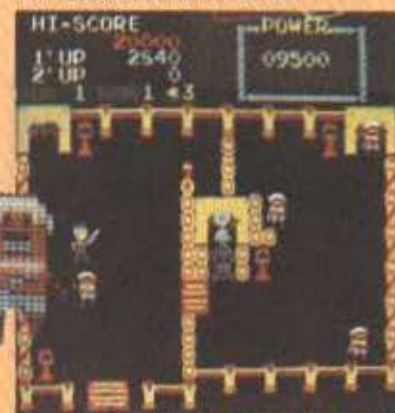
Come già accennato, la chiave per disputare una buona partita è di seguire la pista colorata di giallo: se ci riuscirete la vostra vecchia e scoppiettante locomotiva potrà raccogliere un sacco di passeggeri!

State attenti, con il bottone di accelerazione: raggiungere la stazione speciale che vi dà tutti quei punti sarà molto più difficile quando lancerete il convoglio a super velocità.

Tanto per cominciare dunque, non andate troppo svelti ed imparate a domare la meccanica del controllo, in due parole, a stare sui binari.

Quando lo vedrete in qualche sala giochi non fatevi spaventare dal suo strano video e provatelo almeno una volta.

FANTASY
Rock-Ola

Questo è stato il primo grosso tentativo della Rock-Ola di entrare nel mondo dei videogames, dopo che per anni si era occupata unicamente di juke boxes, e i risultati sono stati decisamente brillanti!

Iniziate questa fantastica aventura grazie alla Rock-Ola.

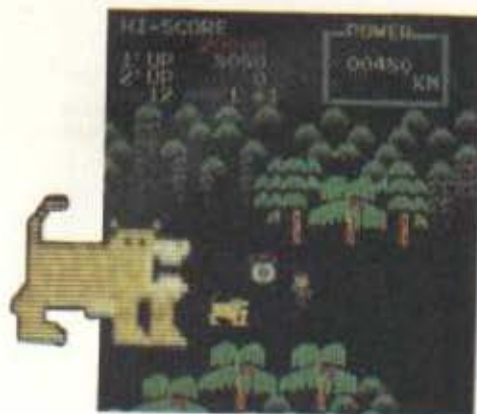
In questo gioco multifase vengono usati almeno dieci scenari diversi per una avventura che è veramente eccezionale.

La partita ha inizio quando la vostra ragazza, una tipa che si chiama Cheri, vi viene rapita da sotto il naso da una banda di pirati.

Subito prendete la vostra mongolfiera cercando di evitare le palle di cannone che gli sporchi bucanieri vi sparano dalla loro nave

Una volta che ci siete riusciti, ingaggerete una lotta mortale con i pirati.

I masnadieri potranno essere spaz-

Il gioco comincia a Fantasy Island e finisce su di un pallone.

In Fantasy, il giocatore sperimenta una avventura multi schermo che comprende pirati, nativi poco amichevoli, malvagi uccelli giganti ed anche una sventurata ragazza.

zati via o facendo assaggiare loro un filo della vostra spada o obbligandoli a passare davanti a un cannone situato nella zona.

Terminata la lotta succede che, dannazione, un grande uccello rosso arriva per portarvi via nuovamente la vostra donna.

Rimettetevi in viaggio, ed affronterete gorilla, babbuini, volpi, tigri, ostili tribù della giungla e un sacco di altri avversari.

Eliminati anche questi, un elicottero porterà nuovamente Cheri fuori dallo schermo.

Di nuovo sulla mongolfiera, il vostro inseguimento riprende in mare aperto, dove ingaggerete una furiosa lotta con gli elicotteri.

Incredibilmene passerete sopra al ponte di Londra, che ha montato inspiegabilmente nel mezzo un cannone che spara come un pazzo.

Passate indenne anche questa fase e il ponte si aprirà permettendovi finalmente di riabbracciare la vostra amata, che vi tuberà un "I love you" di ringraziamento.

A questo punto potrete ricominciare daccapo, ma senza alcun sensibile incremento nel livello di difficoltà.

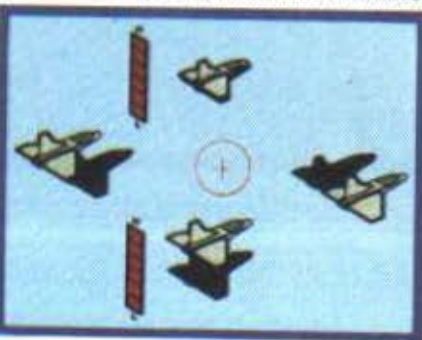
È un gioco molto gustoso, capriccioso e stravagante: provatelo!

L'ASTRONAVE DI ZAXXON

Il maggior problema di Zaxxon è la guida dell'astronave. Il gioco usa una prospettiva tridimensionale in cui il controllo del mezzo spaziale viene attuato mediante l'osservazione combinata dell'ombra che esso proietta sul suolo e dell'altimetro posto sulla sinistra del campo di gioco.

Questa somma di informazioni dovrebbe aiutare a dirigere ottimamente la navicella.

Sfortunatamente non è così semplice ed un sacco di giocatori hanno grossi problemi per regolare l'inclinazione della stessa.

Per ovviare a questi inconvenienti la Sega ci ha gentilmente mandato alcuni diagrammi che aiuteranno moltissimo i giocatori inesperti a manovrare la nave

Il diagramma mostra come l'astronave di Zaxxon possa essere allineata osservando attentamente le indicazioni dell'altimetro e dell'ombra che proietta.

Quando Fantasy si avvicina alla conclusione, il giocatore ingaggia una battaglia aerea sul London Bridge con degli elicotteri armati.

in mezzo ai muri, ai raggi mortali e ai razzi di superficie.

Purtroppo, nello schermo in mezzo allo spazio aperto, il vostro veicolo non produce nessuna ombra e pertanto la manovra resta difficoltosa.

Ciononostante studiate i disegni, e riuscirete a distruggere più di una fortezza con una sola moneta.

I video-piloti hanno i maggiori grattacapi, naturalmente, durante i passaggi nella cittadella, e così imparare a capire immediatamente l'altezza dell'astronave vi aiuterà ad eliminare la maggior parte delle difficoltà, sebbene non certamente tutte.

Nella battaglia nello spazio comunque la mancanza dell'ombra non è determinante. Il problema maggiore in questa fase è di capire a quale altezza si trovino gli aerei nemici e come evitare i missili che vi sparano contro. Spesso i vostri colpi sembreranno passare attraverso gli scafi alieni senza sortire alcun effetto: è tutta una questione di altezza.

Cercare di distruggere i missili terra-aria che le forze nemiche vi tirano addosso è spesso un problema, poichè il pilota non ha modo di determinare la distanza del missile dalla sua nave.

In questo caso non ci sono che due alternative: sparate all'impazzata e sperate nella sorte, o semplicemente tentate di evitarli.

Esplora i pianeti della paura

HOLEY MOLEY
Tai

Uno dei giochi più famosi in America è il popolarissimo "whack-a-mole" (Bastona la talpa).

In queste piccole competizioni, tipiche delle fiere e delle feste popolari, il giocatore tiene in mano una mazza di legno imbottita e si pone di fronte ad un fila di buchi che all'inizio del gioco sembrano vuoti.

All'improvviso da questi fori cominciano a saltare fuori all'impazzata delle piccole talpe, con il solo scopo di sbeffeggiarvi e di prendersi gioco di voi.

La testa dei simpaticissimi roditori se ne sta fuori dal buco giusto per un momento ed in quell'istante il partecipante deve rapidamente tirare loro una bella martellata.

In breve tempo però le bestiole cominciano ad uscire da tutti i fori, ed il nostro giocatore si ritroverà a menare il martello da tutte le parti senza capire più nulla.

Meno male che gli animali sono finti, altrimenti chi lo sentiva il WWF!

Era impossibile che un fenomeno popolare così vasto non venisse riprodotto sul video, sia di una macchina a gettone che di casa propria (il VIC 20 ne ha una versione) e così è stato: il risultato è questo Holey Moley della Tai.

Ora se il concetto delle tre file di buchi da cui escono le talpe che dovete colpire - con il loro Re che esce ogni tanto e vi dà parecchi punti di bonus - vi è già abbastanza familiare, in questa versione c'è qualcosa di abbastanza poco comune nel meccanismo di gioco.

Il piano di controllo è composto da 9 pulsantoni, uno per ogni buca.

Non appena uno degli animaletti mette il naso fuori dal suo nascondiglio, wham!, premete con forza sul pulsante corrispondente ed esso ritornerà al suo posto.

E questo è tutto, gente, sinceramente.

Il problema è se la versione video di questo gioco può supplire al grande fascino di quello originale, che stava soprattutto sull'uso della forza fisica e sul contatto materiale con il martello.

È un'altra cosa, dopotutto, starsene realmente davanti ad una fila di buchi con gli occhi che brillano per aspettare il primo segno di vita delle talpe.

Riuscirà una serie di pulsanti a sostituire degnamente l'emozione fisica di avere in mano un bel martellone?

La risposta alla prossima puntata ...

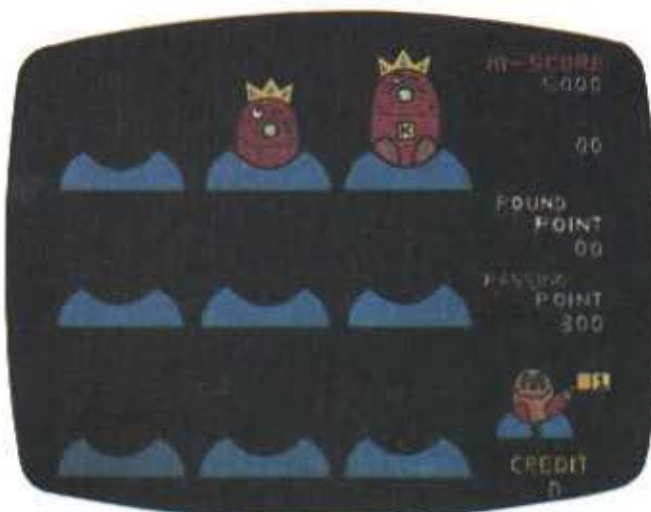
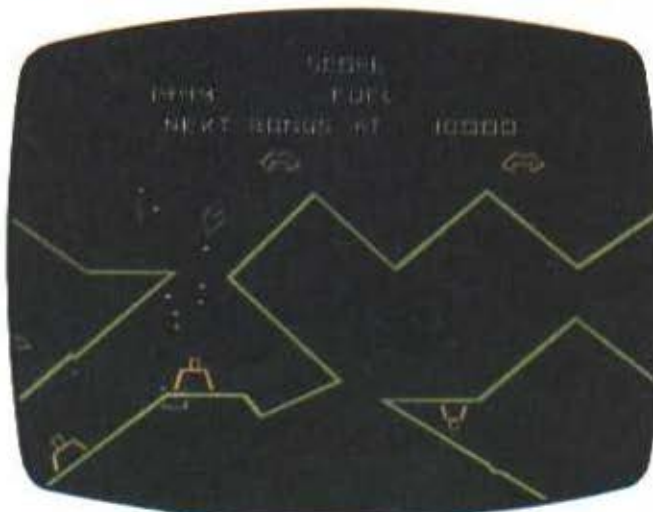
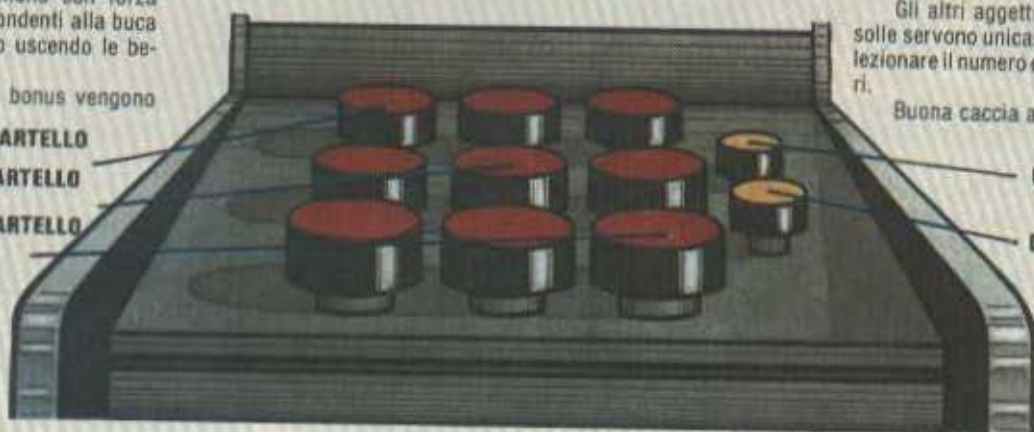
GRAVITAR
Atari

Gravitar è un videogame piuttosto interessante che sintetizza alcuni temi tipici del classico gioco di avventura, ed utilizza per il suo svolgimento uno schema di gioco generale con piani di azione particolari su ogni settore del campo.

I giocatori devono pilotare le loro navi spaziali usando la tecnica di spinta direzionale già sperimentata in Asteroids e Space Duel.

In quei giochi comunque l'abilità di guida della nave non era un fattore primario. Qui invece i giocatori devono muovere i loro veicoli attraverso sciami di asteroidi "forati", completare la missione e ritornare sani e salvi per un altro round.

Se riuscite ad immaginarvi *Venture* giocato nello spazio aperto, avrete una buona idea del concetto generale di Gravitar.

La grafica ad alta risoluzione e i colori molto brillanti danno subito un'ottima impressione: sembra di trovarsi di fronte ad un perfetto ibrido tra la tecnologia a vettori e quella a scansione.

HOLEY MOLEY

GRAVITAR

Il divertimento maggiore comunque lo procurerà il sistema di guida.

Per muovere l'astronave dovete farla puntare verso la direzione desiderata e poi premere il pulsante di spinta. Più lo tenete pigiato e più acquisterà velocità.

Per fermarvi oppure invertire il senso di marcia dovrete girare la nave ed applicare una spinta pari o maggiore a quella che aveva prima.

Effettuare questa operazione correttamente può essere assai difficoltoso anche solo per muoversi in su e in giù.

Provate poi a manovrarla in mezzo al tunnel-labirinto, distruggendo le basi e le astronavi nemiche, ed avrete una buona idea di che razza di problemi potrete avere. Gravitar è fatto per chi sa giocare veramente!

Siamo spiacenti per i novizi, salvo che non abbiano le tasche piene di monete di cui non sappiano proprio cosa fare, ma questo gioco va lasciato ai veri esperti, a meno che gli apprendisti non comincino subito ad allenarsi, ma alla svelta!

MOON PATROL
Williams

Che cosa si ottiene mescolando un'avventura fantascientifica, uno schermo scorrevole in senso orizzontale, un gioco impostato sui salti ed una adorabile grafica animata come negli omonimi cartoni?
Risposta: *Moon Patrol* della Williams, una delle ultime uscite della compagnia che ha prodotto quel magnifico trio di giochi a nome di *Defender*, *Stargate* e *Robotron*.

Bene, questa macchina è molto ma molto lontana da quei tre titoli sotto ogni aspetto.

Anzitutto Moon Patrol crea una magnifica illusione di profondità del campo di gioco ottenuta mediante l'uso di diversi piani di sfondo che scorrono a differenti velocità e danno pertanto una grande sensazione di tridimensionalità.

Il nostro eroe, un grazioso, piccolo mezzo lunare mobile completo di tre linee di pneumatici sovradimensionati, di un cannone laser e della possibilità di saltare al di là dei crateri, si muove da sinistra a destra attraverso lo schermo in mezzo a questo stupendo paesaggio multicolore.

GRAVITAR
COME SI GIOCA

ROTAZIONE A DESTRA
ROTAZIONE A SINISTRA
SPINTA
FUOCO
UN GIOCATORE
DUE GIOCATORI
SCUDO DI TRAZIONE

La navicella ruota sul suo asse per mezzo dei due pulsanti allineati sul lato sinistro della consolle.

La parte centrale di essa è occupata dal pulsante di spinta del retrorazzo e da quello di fuoco, appena sopra al tasto che vi dà lo scudo di trazione.

Puntate la nave nella direzione desiderata e premete il pulsante *thrust*.

Per fermarvi o cambiare direzione, usate i pulsanti di rotazione ed agite sul tasto di spinta.

La nave andrà più veloce più il pulsante resterà premuto.

La meccanica di gioco è semplice, in special modo se confrontata a quella di Stargate, che richiede veramente una super-abilità nell'uso delle dita.

Il piano di comando è composto da due pulsanti, uno per il salto ed uno per sparare, e da un joystick, che muove la Moon-buggie orizzontalmente.

Il cammino viene intralciato da grossi ammassi di pietre che vanno assolutamente distrutti con il fuoco delle vostre armi e dai crateri, che compaiono periodicamente e che vanno saltati con un po' di tempismo.

Una volta che abbiate ben capito questo sistema di azione il divertimento comincerà sul serio!

Tre differenti tipi di astronavi aliene vi attaccheranno dall'alto del video.
Il veicolo spara simultaneamente sia in alto che orizzontalmente e con il joystick potrete dirigerlo in modo da assestare in maniera ottimale la traiettoria dei vostri proiettili.

A questo punto, gli apprendisti piloti scopriranno quanto sia difficile coordinare l'uso del joystick e dei pulsanti contemporaneamente, ma in questo sta proprio il vero divertimento.

Evitare i crateri, sparare alle rocce e agli alieni nello stesso momento non è affatto semplice come a tutti prima potrebbe sembrare.
Questo gioco è davvero incantevole da guardare, e noi non siamo soliti entusiasmarci per niente!

OGNI BEL VIDEOGIOCO DURA POCO!

il computer è per sempre!

Un computer che costa meno di un videogioco, ma è un computer, non un videogioco; e un computer è molto di più di un videogioco, oltre ad essere un videogioco, naturalmente.
Un computer è applicazioni pratiche, disegni a tre dimensioni, analisi finanziarie, elaborazione di testi, problemi matematici, archivi, dati, ricerche.
Per tutti: un computer serve a tutti, anche ai bambini, per giocare, per apprendere, per diventare, da grandi, uomini che sanno dialogare con i computer.
Un computer, i suoi programmi:
una famiglia che avanza verso il 2000.

con
"supergaranzia originale"

a casa vostra subito!

Se volete riceverlo velocemente compilate e spedite in busta il "Coupon Sinclair" e riceverete in OMAGGIO il famoso libro "Guida al Sinclair ZX Spectrum" di ben 320 pagine, del valore di L. 22.000.

EXELCO
Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO (MILANO)

Descrizione	Qt.	Prezzo unitario	Totale L.
Personal Computer ZX Spectrum 16K RAM con alimentatore, completo di manuale originale Inglese e cavetti di collegamento.		L. 299.000	
Personal Computer ZX Spectrum 48K RAM con alimentatore, completo di manuale originale Inglese e cavetti di collegamento.		L. 399.000	
Kit di espansione 32K RAM		L. 99.000	
Stampante ZX Printer		L. 180.000	
Guida al Sinclair ZX Spectrum		L. 22.000	
Cassetta programmi dimostrativi per il rapido apprendimento alla programmazione e utilizzo dello ZX Spectrum in Italiano.		L. 48.000	

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco raccomandato, contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura SI NO

Partita I.V.A. o, per i privati Codice Fiscale

Acconto L.

Sarà data precedenza alle spedizioni, se assieme all'ordine verrà incluso un anticipo di almeno L. 10.000. Aggiungere L. 5.000 per il recapito a domicilio.
I prezzi vanno maggiorati dell'I.V.A. 18% e sono validi fino a giugno 1984.

EG/1-84

GUIDA AI GIOCHI DI FANTASCIENZA

SCIENCE-FICTION GAMES

SF GAMING'S

LA MARCIA DEGLI INVASORI

Si può affermare che l'era dei giochi elettronici iniziò nel 1978 con l'introduzione di *Space Invaders*. Questa realizzazione della Taito segnò l'alba di una nuova era di giochi da bar, fatta di scenari originali e arricchita da sorprendenti effetti grafici.

Fu l'incredibile popolarità di *Space Invaders* a dare il via al boom dei videogiochi, i cui frutti vengono apprezzati ancora oggi. Il successo di questo gioco stabilì fermamente l'intima relazione tra giochi elettronici e fantascienza che ci ha offerto favolosi giochi del calibro di *Defender*, *Missile Command* e *Star Raiders*.

Non solo *Space Invaders* ha creato un nuovo genere di scenario, il gioco di invasione, ma ha guadagnato popolarità in ognuno dei formati per i quali è stato adattato. Sul fronte domestico, l'Atari produce cartucce basate su questo gioco per il VCS, il 5200 e la serie 400/800; anche la Rocklan offre *Super-Invaders* per i microcalcolatori Atari.

Parenti stretti di *Space Invaders* sono disponibili per l'Apple II, il VIC-20, il TRS-80 Color Computer e per la maggior parte delle consolle in commercio.

ALI MORTALI

Immaginate il concetto originale di gioco d'invasione, supponete che gli attaccanti possano rompere la formazione per bombardare il cannone del giocatore svolazzandoci sopra fino al bordo dello schermo e avrete la trama di *Galaxian*. La grafica migliorata e una minore prevedibilità dei movimenti degli alieni conferiscono a questo successore di *Space Invaders* il diritto di essere considerato un classico a se stante.

Versioni "ufficiali" di *Galaxian* vengono prodotte dall'Atari per il suo 5200 e dalla Coleco come gioco da tavolo.

I SENTIERI DELLO SPAZIO

In netto contrasto con gli schemi piuttosto regolari di *Space Invaders* e *Galaxian* troviamo l'apparente caos di *Asteroids*. Questo gioco da bar Atari utilizza uno schermo con grafica vettoriale per affollare il gioco di meteoriti di ogni dimensione che sfrec-

GALAXIAN

SPACE INVADERS

GREATEST HITS

ciano in tutte le direzioni possibili.

L'Atari ha avuto un ruolo di primo piano nella diffusione di Asteroids; tale gioco è disponibile presso la casa di Sunnyvale sia per il VCS che per i sistemi 400/800.

C'è grande abbondanza di giochi in cui il giocatore comanda un'unica astronave impiegando la spinta di un reattore mentre tenta di liberare lo spazio da ogni sorta di rottami. Il Vectrex offre *Minestorm* mentre i possessori di un Apple possono scegliere *Meteoroids in Space*, per citare due tra gli esempi più riusciti.

L'ULTIMO DIFENSORE DELLA TERRA

È probabile che *Defender* della Williams sia il preferito dagli "sparatori folli", ma non c'è dubbio che buona parte della sua popolarità sia dovuta all'idea del salvataggio dei sopravvissuti ad un attacco di extraterrestri. Il giocatore governa l'astronave per mezzo del complesso pannello di controllo, saettando avanti e indietro attraverso i vari schermi dell'orizzonte mentre tenta di contrastare l'estinzione del genere umano.

Un successore ancora più impegnativo di *Defender* è *Stargate*, sempre prodotto dalla Williams. Questo gioco, caratterizzato da un quadro comandi ancora più complicato, viene spesso considerato come la prova suprema da cui valutare l'abilità di un giocatore. La Atari detiene i diritti per la diffusione di *Defender* come videogioco e ha prodotto cartucce sia per il VCS che per il 5200, mentre la versione per la serie 400/800 è prevista per il prossimo anno. Anche la Entex ha diffuso versioni domestiche di questo gioco, sotto forma di portatile e di cartuccia per la consolle programmabile AdventureVision prodotta dalla stessa casa. Un programma che presenta alcune delle caratteristiche di *Defender*, anche se integrate da particolari originali, è *Protector II*, disponibile presso la Synapse Software sotto for-

STAR RAIDERS

MISSILE COMMAND

ma di disco nel formato Atari 400/800.

PIOGGIA LETALE

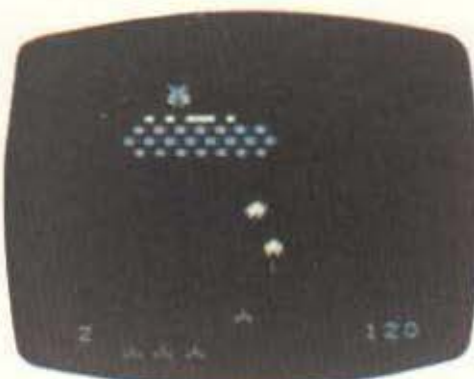
Con tutto il rispetto dovuto agli altri giochi di fantascienza citati in questa guida, *Missile Command* potrà rivelarsi il più popolare di tutti nel lungo periodo. Non solo il gioco dell'Atari rimane uno dei preferiti nelle sale-giochi, ma la stessa ditta ne ha prodotto acclamatissime versioni per ognuno dei suoi sistemi domestici.

ASTRO-NAVIGATORI CERCASI

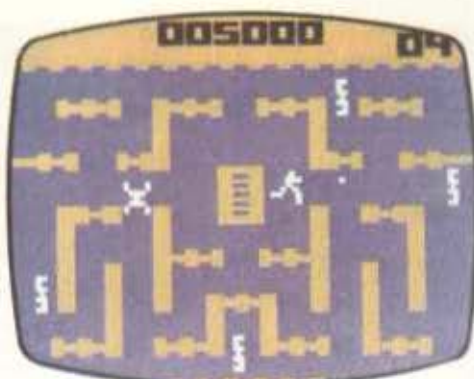
Dai telefilm di Star Trek fino alla serie di Guerre Stellari, l'idea di essere ai comandi di un'astronave ha costituito la base per innumerevoli libri e film di fantascienza. In un certo senso, non è che l'interpretazione in chiave futuristica del cowboy del vecchio west: l'eroe nella sua veloce astronave che può spostarsi ovunque.

Questo forse spiega come mai i giochi in cui la navigazione spaziale ed il combattimento

DARK CAVERN

PHASER PATROL

sono vissuti in prima persona siano tanto numerosi nel campo delle cartucce per sistemi domestici.

I possessori di un Atari VCS possono scegliere tra una grande varietà di giochi di questo tipo. La stessa Atari offre una versione per il VCS di *Star Raiders*, il gioco che da lungo tempo capeggia la classifica di giochi per computer di Electronic Games.

La versione per il 2600 utilizza una tastiera con una speciale mascherina per offrire al giocatore un'ampia scelta di decisioni strategiche. Per quanto il comando a tastiera incida sensibilmente sul prezzo di *Star Raiders*, il produttore intende mettere in commercio altri giochi che lo utilizzino, permettendo così all'utente di distribuirne meglio il costo iniziale.

Lo *Star Master* dell'Activision si affida ad un originale uso dei comandi della consolle 2600 per permettere al giocatore di passare istantaneamente tra lo schermo tattico di combattimento e una mappa dell'intera galassia. Il giocatore deve navigare per tutto lo spazio conosciuto, proteggendo le basi amiche dagli attacchi degli alieni.

Due giochi dello stesso genere sono *Phaser Patrol* (prodotto dalla Starpath per il Supercharger) e *Planet Patrol* della Spectravision. Quest'ultimo è un classico e divertente gioco fantascientifico, mentre il primo è arricchito dai superiori effetti grafici resi possibili dal Supercharger.

Per quanto l'Intellivision della Mattel non sia particolarmente noto per i suoi giochi spaziali, una felice eccezione è la fama che *Space Battle* si è meritatamente guadagnata.

Il giocatore osserva l'avvicinarsi degli alieni sulla mappa strategica e manda una delle tre squadriglie a sua disposizione per far fronte ad ogni minaccia, quindi prende il comando di un incrociatore una volta che gli avversari sono uno di fronte all'altro nello spazio.

ZAXXON

ATTENZIONE ... ROBOT IN AGGUATO

Per quanto è difficile che la tecnologia, sotto forma di circuiti, programmi e periferiche associate con i giochi stessi, possa incutere qualche timore all'incallito videogiocatore, i progettisti di giochi sono sensibili alle potenziali minacce insite nella scienza.

È d'altra parte un dato di fatto che i robot siano un nemico "tranquillizzante".

Non state sparando a degli esseri umani con quel laser, dice questa teoria, state solamene disintegrando delle creature di ferraglia che non hanno nulla di umano. Un simile punto di vista appare ovvio in una cartuccia come *Robot Commando Raid*, prodotta dalla U.S. Games per l'Atari 2600. Il giocatore è ai comandi della batteria antiaerea situata al centro della porzione inferiore dello schermo e tenta di colpire i nemici paracadutati da un elicottero. Se gli attaccanti fossero realmente umani, questo gioco potrebbe commettere una sostanziale violazione della Convenzione di Ginevra. Trattandosi invece di automi, nessuno è obbligato ad uccidere dei paracadutisti mentre scendono a terra.

Il più noto dei videogiochi a base di robot è naturalmente *Berzerk* per l'Atari VCS.

Questo gioco, che ha vinto il premio 1983 quale migliore realizzazione da bar, è una riproduzione abbastanza soddisfacente dell'originale prodotto dalla Stern. Il personaggio controllato dal giocatore deve sfidare un labirinto a più schermi, scontrandosi con vere e proprie orde di androidi affamati.

Un paio di programmi per il Philips Videopac fanno uso di robot quali principali nemici. Potete comandare un'armata di robot contro una forza simile guidata da un avversario umano in *War of Nerves*, o combattere contro gli attacchi degli automi in *Alien Invaders-Plus!*

Sempre i robot rappresentano la minaccia in *Night Stalker* della Mattel per l'Intellivision e in *Dark Cavern* per l'Atari VCS. Ambedue le cassette (essenzialmente versioni dello stesso gioco adattate a sistemi diversi) arricchiscono il tradizionale combattimento nel labirinto con elementi tratti dai giochi di avventura. L'attenta previsione dei movimenti attraverso il labirinto sotterraneo è almeno altrettanto importante della rapidità e precisione di fuoco nella fase di combattimento ravvicinato.

THE PLAYERS GUIDE TO
SCIENCE-FICTION GAMES

Of SF Videogames

THE EXPANDING UNIVERSE OF COMPUTER SF GAMES

E.T. ... TELEFONO ... CASA ...

E.T., recentemente pubblicato dall'Atari, è degno di nota per molte ragioni. Si tratta del primo gioco progettato con l'aiuto di un uomo del cinema (Steven Spielberg), ed è il primo gioco non educativo dell'Atari destinato in particolare alla fascia degli utenti più giovani.

E.T. ha suscitato inaspettate controversie tra i giocatori. I critici asseriscono che la cartuccia appare progettata con troppa fretta, e manca di caratteristiche più sofisticate proprie di altri giochi; altri ribattono a gran voce sottolineando la fedeltà del gioco allo spirito del filà e facendo notare che la complessità dell'azione è senz'altro adeguata ai potenziali utenti.

BATTAGLIA NELLO SPAZIO

Il combattimento ravvicinato tra astronavi è uno dei temi più sfruttati dai videogiochi. Dai classici come *UFO* (Philips) fino alle novità come *Nexar* (Spectravision, per il VCS), *Threshold* (Tigervision, per il VCS), *Gorf* (CBS Videogames, per il VCS), *Space Chase* (Game by Apollo, per il VCS) e *Zaxxon* (Coleco, per il ColecoVision), la lista delle cartucce è affollata di eccellenti giochi su questo tema.

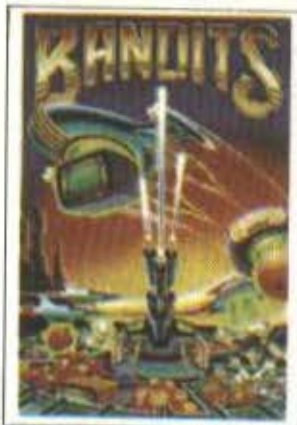
L'assalto alle fortezze spaziali di *Zaxxon* è senza alcun dubbio una delle esperienze più elettrizzanti oggi disponibili per l'appassionato.

SALE-GIOCHI COSMICHE

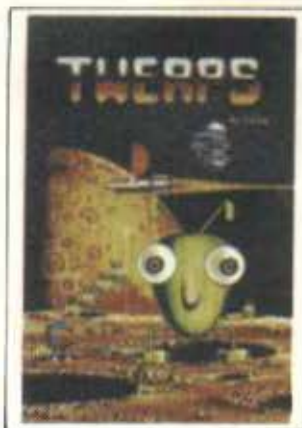
I giochi d'azione con un sottofondo fantascientifico si stanno dimostrando altrettanto irresistibili per i giocatori che hanno a disposizione un computer. Sia che siate appassionati di giochi di invasione come *Super-Invaders* della Roklan o *Threshold* della Sierra On-Line, sia che amiate i labirinti come *Mars Cars* della Datamost o il particolare divertimento procurato da *Zero Gravity Pinball* (Avant Garde Creations), ci sono ottime probabilità che almeno un gioco di combattimento spaziale sia tra i vostri favoriti.

La Sir-Tech ha combinato molti differenti tipi di gioco in un unico disco con il suo magnifico *Star Maze* per l'Apple II. La caccia ai gioielli della nona stella costringe il giocatore a destreggiarsi tra complesse manovre di volo e attacchi alle basi mentre si ripara da pericoli che vanno dalle piogge di meteoriti a nuvole di dischi volanti ostili. *Tubeway*, della Datamost per l'Apple II, è un gioco di difesa perimetrale con aspetti futuristici.

Il giocatore deve turbinare la sua arma lungo il bordo esterno dell'universo" a forma geometrica, tenendo a bada i mostriciattoli vari che strisciano verso di lui partendo dal fondo. La distruzione di ogni ondata trasferise immediatamente il giocatore in un nuovo universo, popolato di creature ancora più mortali. Gli appassionati che amano questo genere di ambientazione - introdotta per la prima volta dall'Atari con il suo *Tempest* da bar - non potranno mancare di provare quanto questo tentativo si sia avvicinato all'originale, almeno entro le limitazioni imposte dall'attuale stato tecnologico dei televisori domestici.

Spesso la Sirius Software mette un pizzico di humor nei propri programmi di gioco spaziale. Due tra i migliori esempi di questo lato ironico che il produttore vede nei videogiochi sono *Bandits*, in cui il giocatore deve impedire a orde di topi spaziali di impadronirsi di tutte le risorse alimentari di una base lunare, e *Sneakers*, un gioco di invasione a più scenari. Un altro divertente programma su disco della Sirius Software che non si può definire del tutto serio è *Twerps*. In quest'ultimo un mostriciattolo deve completare un pericoloso viaggio fin alla superficie della Luna, dove nei crateri giacciono numerosi suoi simili che attendono di venire salvati.

BANDITS

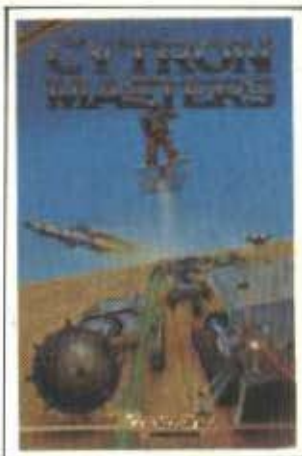
SU E GIU' PER IL COSMO

I giochi di combattimento a scenario scorrevole godono di un ampio seguito tra gli appassionati sia nelle sale-giochi che nel campo dei portatili e delle consolle domestiche, e non desta alcuna sorpresa che anche tra i programmi per computer quelli di questo tipo siano

TWERPS

i più popolari. Sebbene alcuni di questi giochi non si possano a rigore definire fantascientifici, molti tra i migliori comprendono il pilotaggio di una velocissima astronave attraverso diversi scenari.

Protector II - in realtà si tratta della terza versione di questo gioco a scorrimento orizzontale - è forse il miglior programma del genere per i sistemi 400/800 dell'Atari, almeno fino a quando Mike Potter della Synpse Software non sentirà il bisogno di rimettere ancora una volta le mani nel suo capolavoro. Il giocatore deve tentare di salvare i sopravissuti di un futuro conflitto trasportandoli fin ad una città amica e, da lì, in posti ancor più sicuri.
L'astronave sfreccia attraverso i vari schermi dello scenario di gioco, distruggendo alieni e recuperando gli umani a velocità mozzafiato.

Caverns of Mars, un gioco a scorrimento verticale per Atari 400/800, manda la nave del giocatore a zigzagare nel labirinto di tunnel fortificati che si snoda sotto la superficie del Pianeta Rosso.

Star Blazer, un programma su disco della Broderbund per l'Apple II, è un gioco a movimento unidirezionale che si distingue nettamente da giochi a prima vista simili per merito dell'estrema ingegnosità di progettazione. Il puro e semplice attacco frontale è del tutto inefficace in alcuni degli scenari di *Star Blazer*, come in quello in cui il giocatore deve sconfiggere un carro armato che aumenta la velocità non appena l'astronave comandata accelera, e può muoversi più velocemente di quanto possa fare quest'ultima.

CYTRON MASTERS

DUELLI DEL FUTURO

La Strategic Simulations è all'avanguardia quando si tratta di simulare ogni possibile tattica di combattimento tra individui o piccoli gruppi nel mondo del futuro. La serie **Rapidfire**, consiste fino ad oggi di quattro programmi differenti, segna il confine tra i giochi di strategia e quelli di azione vera e propria. Ogni programma adotta l'efficace sistema di movimento della Strategic Simulations per governare lo svolgersi degli avvenimenti sullo schermo a velocità ineguagliabile.

STAR BLAZER

Uno dei quattro titoli, **Cytron Master**, è in particolar modo affascinante. L'idea del combattimento tra piattaforme volanti monoposto è assolutamente originale nel campo dei videogiochi. Gli altri giochi di questa serie sono tutti ad un ottimo livello, e dovrebbero venire attentamente considerati da ogni appassionato di fantascienza con il pallino della strategia.

ACCETTA LA SFIDA

Ming's Challenge, prodotto dalla Micro Fun per l'Apple II, è un veloce gioco d'azione a sfondo fantascientifico. È piuttosto semplice in quanto a presentazione grafica, ma offre agli appassionati la possibilità di cimentarsi con qualcosa di veramente originale.

Il giocatore comanda un cannone che si sposta orizzontalmente e spara verso l'alto a diversi bersagli mobili. L'idea è di colpire i bersagli non appena iniziano la discesa, "congelandoli" in quella posizione e accumulando tanti più punti quanto più vicino è il bersaglio immobilizzato al bordo superiore dello schermo. Un alieno che può bombardare il cannone e un disco volante capace di liberare i bersagli colpiti rappresentano ulteriori sfide alla prontezza del giocatore.

ADVENTURES THROUGH TIME AND SPACE

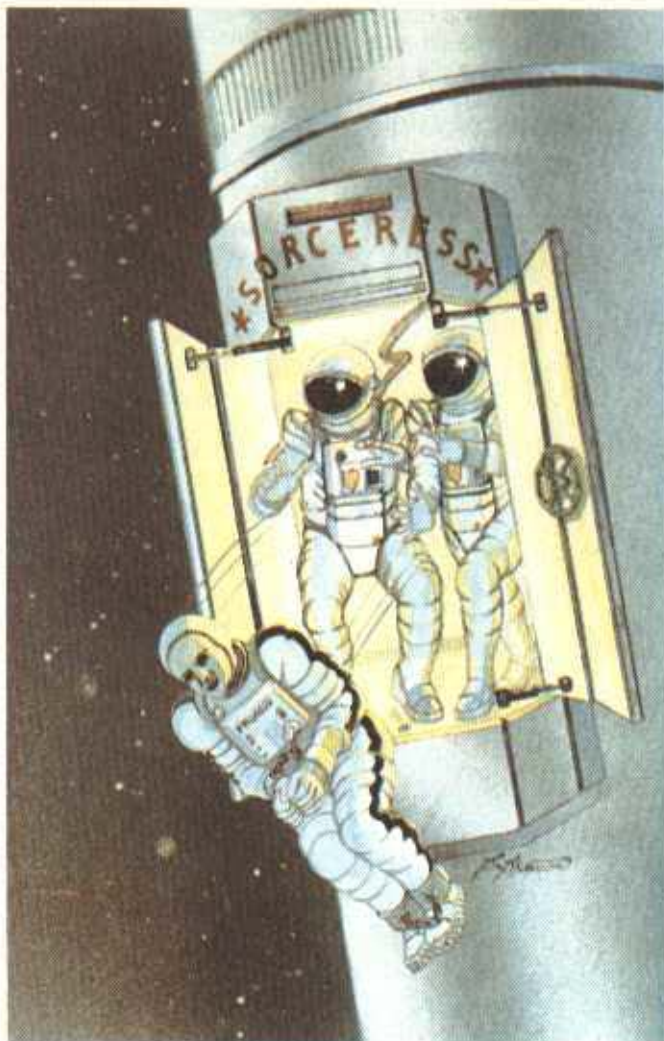
DOVE LA SCIENZA SI FONDE CON LA FANTASIA

Proprio come libri e film di fantascienza spaziano dall'alta tecnologia dei viaggi interstellari a stravaganti storie di maghi, spade e stregoni, gli stessi temi sono presenti nei programmi per computer.

Uno dei migliori esempi ne è la serie *Zork*, distribuita dalla Infocom per i personal computer più diffusi. Se gli elementi fantastici sono senz'altro in primo piano, la meticolosa precisione con cui i programmatori hanno caratterizzato ogni particolare tradisce l'attenzione ai dettagli più minuti che è prerogativa dei romanzi di fantascienza di autori quali Robert A. Heinlein e Jerry Pournelle.

Più dichiaratamente fantascientifico è *Empire of the Overmind*, un programma della Divisione Giochi per Microcomputer della Avalon Hill. Sebbene la Supermente (Overmind, appunto), un crudele tiranno che il giocatore deve rovesciare, presenti in fondo alcuni aspetti mistici, è chiaro che gli eventi che si susseguono sui pianeti gemelli hanno a che fare tanto con la scienza più avanzata che con i misteri del soprannaturale.

MISTERO DALLE STELLE

La Infocom, che ha rivoluzionato il mondo dei giochi d'avventura per computer con i suoi *Zork* e *Deadline*, si è spinta ancora più avanti tra le stelle con la sua ultima creazione, *Starcross*. Il giocatore veste i panni di un esploratore alla ricerca di buchi neri, che in questo particolare mondo del futuro sono utilizzati come sorgenti di energia.

In luogo dell'obiettivo cercato, tuttavia, la vostra astronave si imbatte nella scoperta del millennio: un cargo spaziale lanciato da esseri super-intelligenti, proveniente dall'altro estremo della galassia. La vostra meta è di attaccare questa vera e propria città spaziale e sciogliere l'enigma che nasconde gelosamente.

Il programma di *Starcross* è uno dei più perfezionati al momento disponibili sul mercato, il che lo rende quanto mai piacevole da giocare. La sua carateristica migliore è rappresentata dalla formidabile estensione del vocabolario, che permette al giocatore di dare i comandi sotto forma di intere frasi in inglese, invece che con il solito formato verbo/nome comunemente adottato in programmi di questo genere.

JOE JUSTIN, EROE SPAZIALE

Lo stesso gruppo dei progettisti di *Empire of the Overmind* ci offre anche *G.F.S. Sorceress*. Questo gioco d'avventura viene presentato come il primo di una serie destinata a imperniarsi sulle imprese di Joe Justin.

In questo particolare programma il giocatore, nei panni di Joe, deve visitare vari sistemi planetari cercando le prove che gli consentano di tornare sulla sua astronave, dalla [illegible] era stato ingiustamente [illegible]ato sotto l'accusa di un omicidio non commesso.

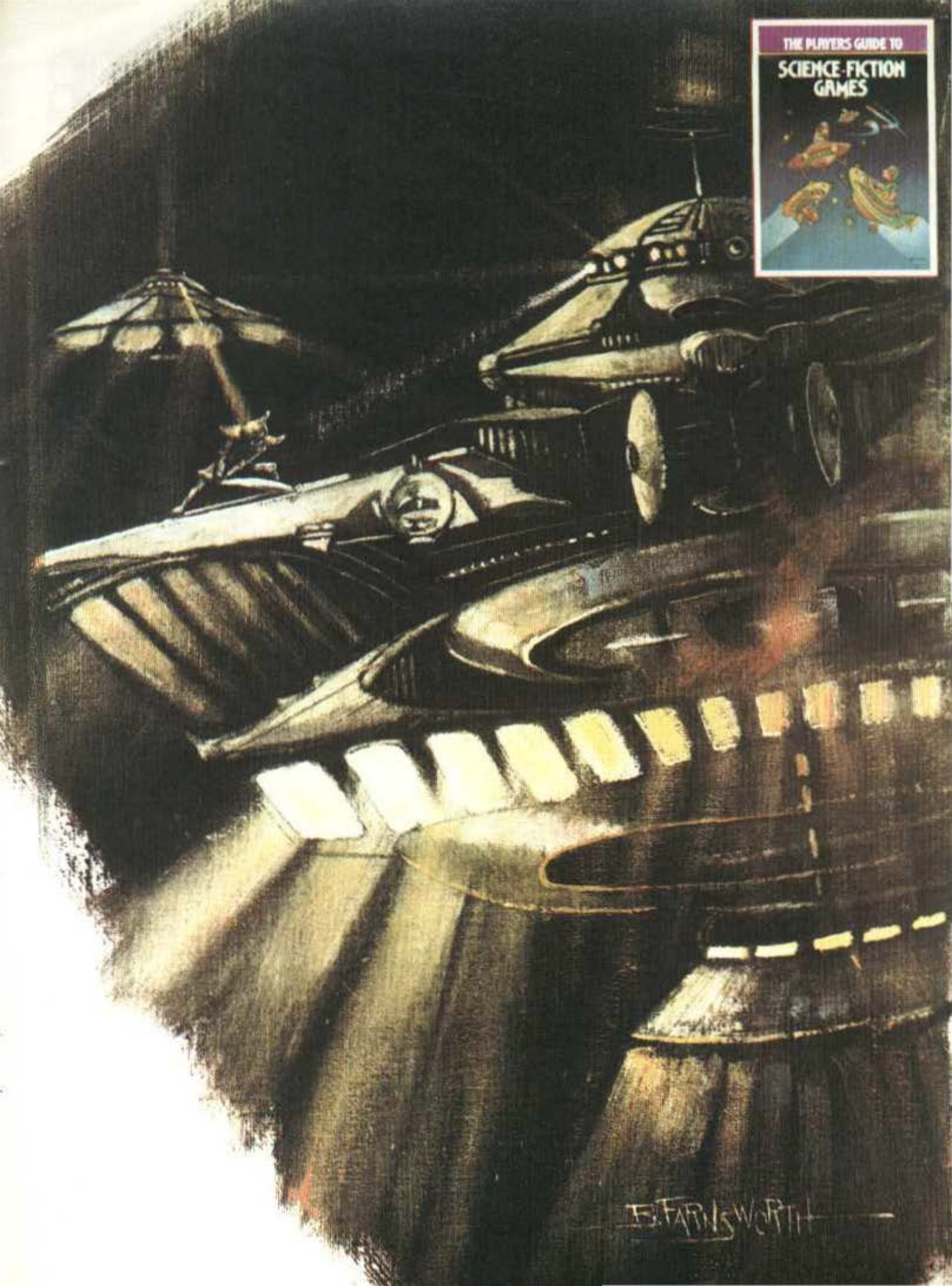
Per quanto a *Sorceress* manchino i tratti epici che caratterizzano la fuga di *Overmind*, si tratta tuttavia di un rompicapo di ottimo livello che non mancherà di avvincere anche i giocatori più incalliti.

CACCIA AL TESORO NEL COSMO

Un'altro gioco d'avventura degno di rilievo è *Queen of Phobos*, che prende nome dall'astronave apparentemente abbandonata su cui si svolge l'azione. Dopo aver trovato il modo di introdurvi nello scafo alla deriva, dovrete esplorarne il labirinto di corridoi alla ricerca dei tesori che nasconde.

A rendervi la vita un po' più difficile provvedono svariati predoni animati dalle vostre intenzioni. Se siete fortunati, al massimo potranno precedervi nella ricerca dei tesori mentre nel peggiore dei casi potrebbero decidere di farvi la pelle.

L'azione sullo schermo è sottolineata da una combinazione di effetti grafici e di brevi commenti scritti ad ogni scenario.

THE PLAYERS GUIDE TO
SCIENCE-FICTION
GAMES

SEE SPACE FOR A

TIME PILOT

Immaginatevi impegnati in una eterna battaglia contro un mago volante che vi combatte attraverso lo spazio ed il tempo! La maggior parte dei giochi di fantascienza si concentra sui particolari di contorno - astronavi, robot, asteroidi e invasori alieni. Sono pochissimi i giochi che possono definirsi fantascientifici di per se stessi.

Time Pilot, distribuito dalla Century, è uno di questi, nel senso che il suo tema centrale è il principale soggetto delle più classiche tra le opere di fantascienza: il viaggio nel tempo.

All'inizio di *Time Pilot*, il giocatore è riportato agli albori del combattimento aereo - l'epoca dei biplani e dei duelli ravvicinati. Il vostro dannato avversario si avvicina ondeggiando all'aereo che state pilotando, con le mitragliatrici fumanti, costringendovi ad aggrapparvi furiosamente ai comandi. Sul più bello del combattimento, entrambi i mezzi vengono sbalestrati qualche decina d'anni nel futuro, nel bel mezzo di una furiosa battaglia aerea della seconda guerra mondiale.

Time Pilot vi accompagna attraverso l'era dei jet, dove pilotate avanzati aerei da caccia armati con missili a ricerca automatica, fino ad arrivare al combattimento spaziale vero e proprio.

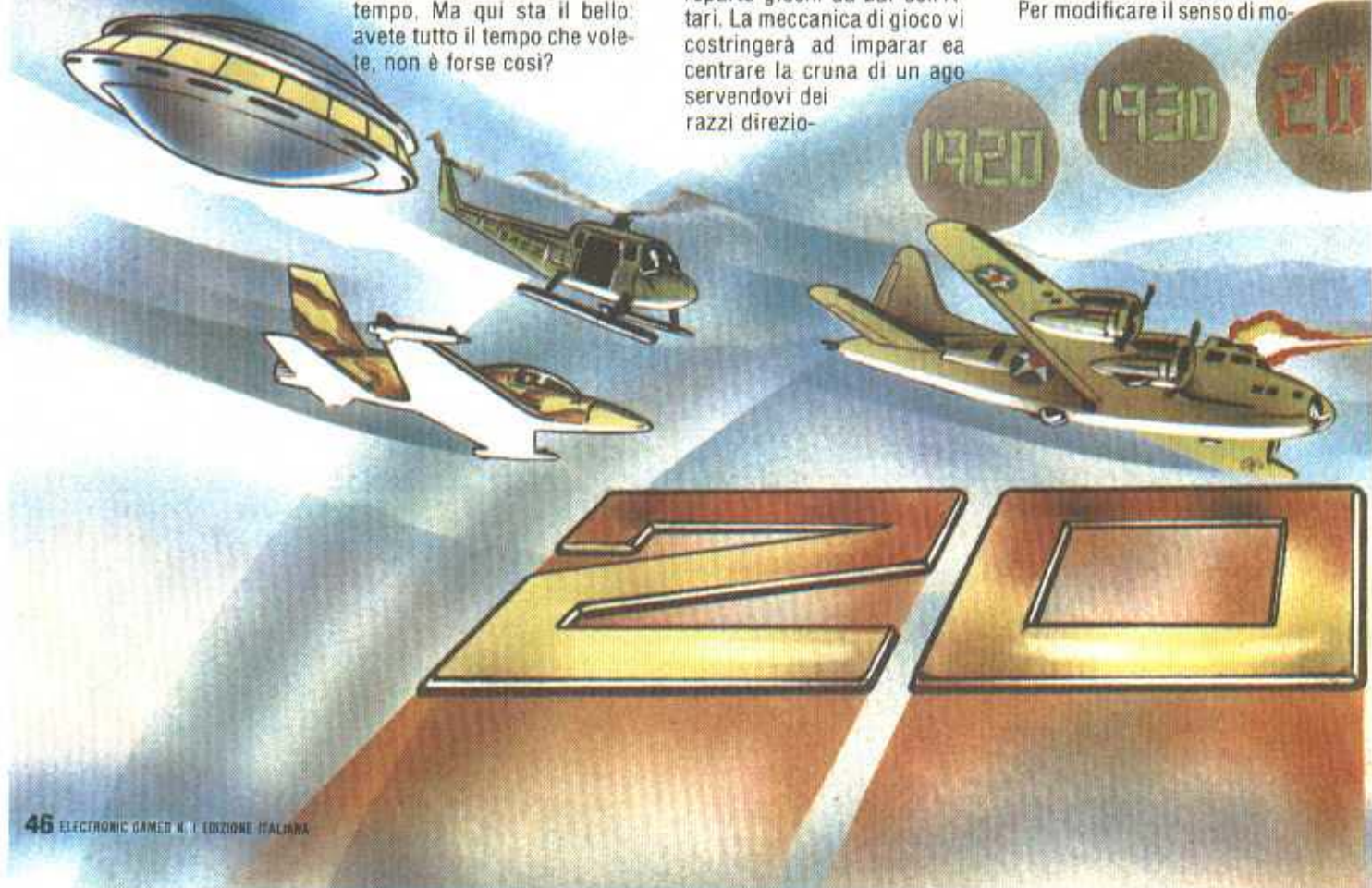
Ogni tipo di aereo rappresenta una sfida differente, e spadroneggiare tutte le sequenze del gioco richiede del tempo. Ma qui sta il bello: avete tutto il tempo che volete, non è forse così?

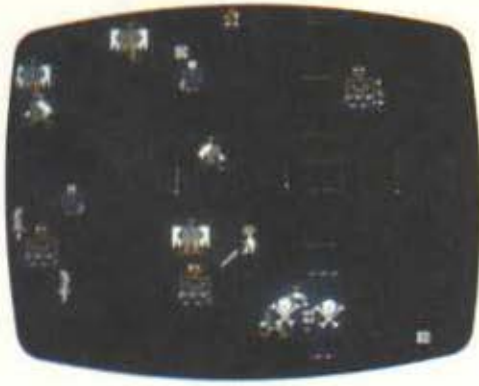
ASTEROIDS (COIN-OP)

GRAVITAR

Gravitar è un gioco veramente interessante ed innovativo, nella tradizione del reparto giochi da bar dell'Atari. La meccanica di gioco vi costringerà ad imparar ea centrare la cruna di un ago servendovi dei razzi direzionali, se non vorrete terminare la scorta di monete in un batter d'occhio.

La caratteristica più interessante del gioco, tuttavia, consiste nell'integrazione di elementi avventurosi con il classico tema di combattimenti tipico di *Asteroids* e di *Space Duel*. I giocatori iniziano manovrando le loro astronavi intorno ad una serie di sagome non molto differenti da quelle comunemente incontrate nelle esplorazioni di labirinti sotterranei. Ognuna delle "stanze" spaziali nasconde una diversa missione da portare a termine.

Il movimento è un interessante elaborazione del meccanismo di *Asteroids*. I veri e propri labirinti da affrontare rendono però ogni cambio di direzione impegnativo come una sfida mortale. Per modificare il senso di mo-

QUARTER

ASTEROIDS

ROBOTRON

to, la nave va puntata nella direzione desiderata e va premuto il pulsante di spinta.

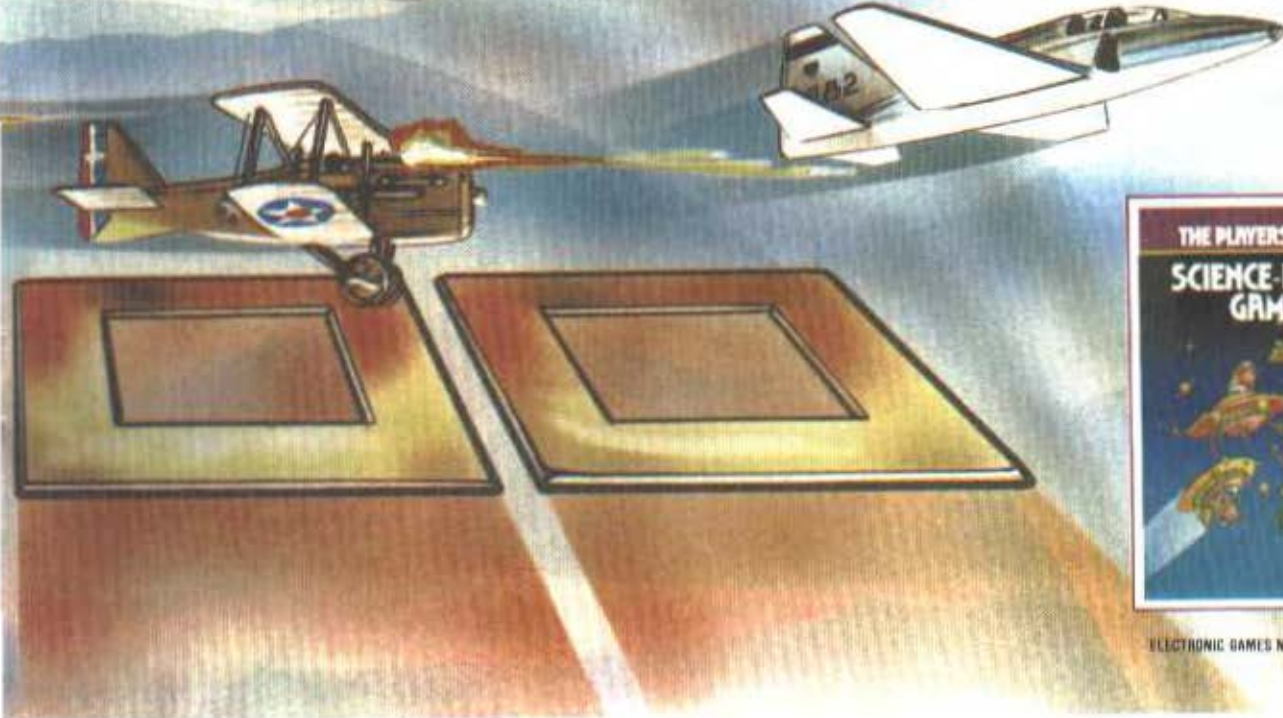
Per fermarsi, occorre invertire il movimento e utilizzare allo stesso modo i razzi direzionali per frenare l'astronave. Ora immaginate di dovervi muovere in questo modo attraverso curve strettissime e veri e propri labirinti ... Nel caso queste acrobazie spaziali iniziassero ad annoiarvi non avete ancora fatto i conti con la forza di gravità, che come ha il potere di attirare le vostre monetine nella macchina così riesce ad attrarre l'astronave verso tutti i corpi di massa maggiore incontrati nello spazio.

MOON PATROL

Come sempre nel mondo dei videogiochi i concetti si evolvono e si mescolano l'un l'altro, e ogni giorno spunta un nuovo ibrido. I due filoni più ricchi nel mondo degli odierni giochi da bar sono gli scenari di fantascienza e i giochi "allegri". Esistono poi due ulteriori suddivisioni: i giochi di combattimento e quelli in cui la meta va raggiunta "saltando" gli ostacoli più disparati.

Immaginate ora il primo videogioco costituito da una sapiente combinazione di tutti questi elementi. Il suo nome è *Moon patrol*, e non è esattamente il tipo di gioco che gli appassionati si sarebbero aspettati dal suo produttore (la Williams), in precedenza rinomato per i suoi spettacolari *Defender* e *Robotron*.

I giocatori controllano un veicolo lunare nel suo movimento orizzontale - reso con un'eccezionale grafica da vero e proprio cartone animato - sulla superficie del nostro satellite. Ogni tanto appaiono delle rocce lunari che vanno disintegrate con il laser montato davanti al veicolo. Altre volte i giocatori devono saltare i crateri che si parano di fronte alla jeep usando l'apposito pulsante.

La meccanica di gioco non ha nulla di rivoluzionario; non è neppure troppo difficile da padroneggiare, ma *Moon Patrol* deve avere qualche pregio particolare se è vero che si tratta di uno dei giochi più gettonati in ogni sala-giochi. La più verosimile causa di tale successo è la grafica veramente meravigliosa. Il veicolo lunare, con quei suoi pneumatici spropositati e i suoi colori caldi e attraenti, crea un'atmosfera davvero unica.

BOSCONIAN

Vera delizia dell'appassionato di giochi spaziali, *Bosconian* è il tipo di gioco da bar che utilizza solo secondariamente aspetti strategici - nella veste di un quadro radar posto lateralmente - per concentrarsi sugli aspetti più strettamente bellici.

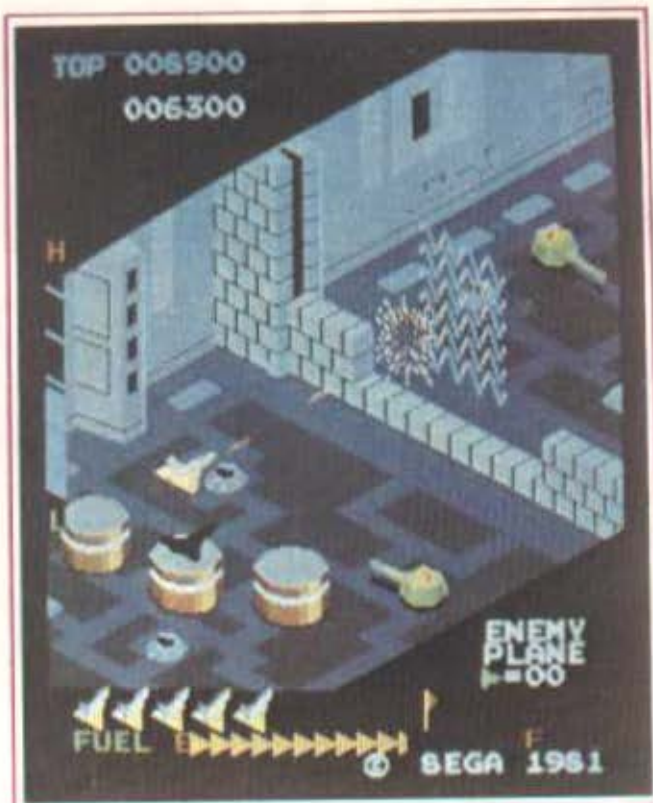
Sviluppato in Giappone dalla Namco (creatrice di *Pac-Man*, *Galaxian* e di tanti altri titoli di grande successo), *Bosconian* è stato il primo gioco ad offrire lo scorrimento su 360° dello scenario, la possibilità di sparare simultaneamente avanti e indietro e un ralismo grafico prossimo alla vera e propria animazione. Avvertito dell'inizio dell'azione da un segnale sonoro, il giocatore afferra il joystick e si impratichisce per un po' con la meccanica del movimento. Poichè lo scenario non è limitato, e dal momento che questo particolare settore dello spazio è infestato da asteroidi, mine orbitanti e dai soliti alieni, la completa padronanza dei comandi è quanto mai necessaria.

Lo scopo del gioco è la distruzione del maggior numero possibile di enormi navi-madri. Queste gigantesche astronavi fluttuanti nel cosmo liberano sciami di caccia spaziali al minimo accenno di attacco, ed è qui che si rende necessaria una buona visione periferica per accorgersi del movimento sullo schermo radar. Le navi-madri sono fornite di più cupole che possono venire distrutte solo ad una ad una, a meno che non riusciate a cogliere l'esatto istante in cui lo scorrere di una paratia rende accessibile l'unico punto vulnerabile di ogni nave - l'intersezione dei corridoi che collegano le cupole.

La possibilità di volare in ogni direzione dello spazio, totalmente liberi, è un'esperienza meravigliosa, ma il fuoco simultaneo dai laser frontale e di coda può salvarvi la pelle. Immaginate di inseguire un nemico nelle profondità dello spazio, destreggiandovi tra meteoriti e mine vaganti, e di avere la possibilità di distruggere nello stesso tempo qualunque avversario vi si avvicini di fronte o dalla coda! Questo gioco avrebbe potuto benissimo chiamarsi "La Vendetta del Giocatore"!

I TUNNEL DEL TERRORE

I giochi da bar continuano ad essere il settore più avanzato dell'industria dei videogiochi, in termini di idee e di tecnologia. Questo terreno di prova ha fatto generalmente ricorso ai giochi di fantascienza per mostrare le più recenti innovazioni. Dopo tutto, quale scenario migliore del futuro stesso per le tecnologie del domani? I primi giochi a servirsi della grafica vettoriale (*Star hawk*, *Asteroids* e così via) e, in seguito, i primi giochi di questo tipo a colori (*Space Fury*, *Tempest*) si riferivano senza eccezioni a scenari di fantascienza.

La più recente tendenza in questo genere di giochi è la ricerca della terza dimensione - la profondità. Sebbene questo traguardo si sia rivelato piuttosto elusivo per i programmatori, l'illusione della tridimensionalità ha senz'altro ottenuto maggior successo. Dai primi videogiochi che tentavano di simulare la famosa scena del "tunnel" di Guerre Stellari fino alle ombre e alla quasi-prospettiva di *Zaddon*, molta strada è stata percorsa verso l'obiettivo del massimo realismo.

ZAXXON

La ricerca è proseguita con lo scenario a tunnel di *Tac Scan*, distribuito dalla Sega.

Tan Scan è un gioco di combattimento spaziale a più scenari, il più attraente dei quali consiste in un veloce viaggio all'interno di un aggrovigliato condotto cosmico. Il giocatore può godersi una vista di primo piano, in prospettiva, mentre la nave si fa strada lungo tunnel che ricordano l'interno corrugato di un enorme oleodotto.

Il mondo dei videogiochi è sempre in attesa del primo gioco veramente tridimensionale. Ci sono ottime probabilità che avrà a che fare con un'astronave che sfreccia nello spazio.

TAC SCAN

SCIENCE FICTION GAMES GO PORTABLE

VECTREX: LA SALA-GIOCHI DA TAVOLO

Il sistema Vectrex, prodotto dalla GCE Division della Milton Bradley, è particolarmente ricco di giochi a sfondo fantascientifico. Non solo la consolle, costruita attorno ad un monitor da 9" con grafica vettoriale, include *Minesweep* come gioco residente, ma sono già disponibili numerosi giochi spaziali e altri ne verranno in futuro.

Il migliore di un folto gruppo è il vincitore del premio di quest'anno riservato a tale tipo di cartucce, *Scramble*. Per quanto il trattamento grafico sia distante anni luce da quello utilizzato nell'omonimo gioco da bar della Stern, questa edizione per il Vectrex brilla a buon diritto di luce propria.

RIVOLTA CONTRO SARK

La Tomytronics ha recntemente presentato due giochi elettronici da tavolo dall'aspetto futuristico. *Tron* si basa sulla trama dell'omonimo film della Walt Disney e impegna il giocatore in una serie di sfide a Sark, primo guerriero del MCP. Se riesce a sconfiggerlo, gli viene concessa la possibilità di combattere contro lo stesso Master Computer Program.

TRON (STAND-ALONE)

La Tomytronics offre anche una versione da tavolo di *Scramble*. Naturalmente la grafica è un po' rozza sullo schermo illuminato, ma il produttore ha fatto un ottimo lavoro nel simulare la meccanica di gioco dell'originale.

ZAXXON È IN ARRIVO!

La Coleco ha annunciato che uno dei suoi titoli per la nota serie di giochi da tavolo che la ditta stessa commercializza sarà *Zaxxon*. Sebbene non sarebbe realistico aspettarsi che la Coleco riproduca fedelmente la cartuccia prodotta nel 1982 per il Colecovision, la ditta si mostra fiduciosa di poter quantomeno riuscire a comunicare l'essenza di questo scenario multidimensionale nel formato più ridotto.

SCRAMBLE (STAND-ALONE)

Come diventare milionario o... perdere la camicia!

GREAT WALL STREET FORTUNE HUNT

Philips/Videopac (LA GRANDE CACCIA ALLA FORTUNA DI WALL STREET)

Sembra strano, ma è un fatto storicamente provato, che la gente si interessi di più ai giochi a sfondo economico-finanziario quando la situazione del loro portafoglio volge al peggio.

È quasi come se ci sforzassimo di provare a noi stessi di essere capaci di costruire, in un gioco, una fortuna personale che il mondo reale ci nega.

Vincendo una partita in una competizione di questo tipo ci sembra di dimostrare che, dopo tutto, sono solo i capricci del fato che rendono una persona David Rockefeller ed un'altra un disoccupato.

Comunque, se i videogiochisti del nostro paese hanno intenzione di rivolgersi a questo genere di giochi nel bel mezzo di una recessione, la nostra speranza è che lo facciano con "THE GREAT WALL STREET FORTUNE HUNT".

Dopo avere affrontato i temi delle avventure di genere "fantasy" e quelli di stampo politico-militare su scala mondiale, il team di Steve Lehner si è ispirato al mercato borsistico per creare questo nuovo titolo per la serie "Master Strategy" della Philips. **Fortune Hunt** può forse mancare dei bellissimi effetti grafici di "QUEST FOR THE RINGS" e di "CONQUEST OF THE WORLD", ma sicuramente non è meno coinvolgente.

Giocabile sia da soli che in due persone, questo ibrido tra un videogame e un boardgame ci offre una perfetta simulazione dei fattori e delle relazioni tra di essi che fanno lievitare o crollare i prezzi di mercato.

I componenti del gioco sono stati prodotti con molta accuratezza, ed includono una tavola di gioco multicolore su cui i partecipanti indicano le loro intenzioni di comprare o vendere le varie azioni, un notes per registrare i vari investimenti, compresa la possibilità di calcolare separatamente i prezzi di opzione, nonchè due gruppi di segnalini.

L'azione principale comunque avviene sul video.

Nel terzo superiore dello schermo viene riportato un classico listino di borsa di una ipotetica telescriven-

te. È molto realistico e fornisce l'ultimo prezzo di mercato di ciascuna delle ventisette azioni delle imprese incluse nel gioco.

Le compagnie sono state scelte per rappresentare una grande varietà di industrie e comprendono importanti società come la Toyota, la Texas Instruments, la Sears, l'IBM, la US Steel, la American Broadcasting Company e la Exxon.

Il profilo economico di ciascuna di esse è riportato brevemente sul libretto di istruzioni.

Il centro dello schermo rappresenta una specie di telex che riporta delle notizie lampo. Questi flash di agenzia possono esercitare un effetto tremendo su tutto il mercato in generale, sebbene provochino generalmente conseguenze più gravi su di un piccolo gruppo di titoli soltanto.

I giocatori di **Fortune Hunt** possono inoltre avere un'idea generale del mercato negli ultimi quattro trimestri osservando il riquadro che appare sul lato destro dello schermo.

Infine, la striscia sul fondo del video riporta i dati del portafoglio-titoli di ciascun giocatore.

In senso lato, **Fortune Hunt** è composto di quattro giochi in uno.

Il gioco di base si impara in un batter d'occhio, ed è dedicato ai giocatori occasionali e a quelli che non vogliono esplorare troppo a fondo i meandri del mondo finanziario.

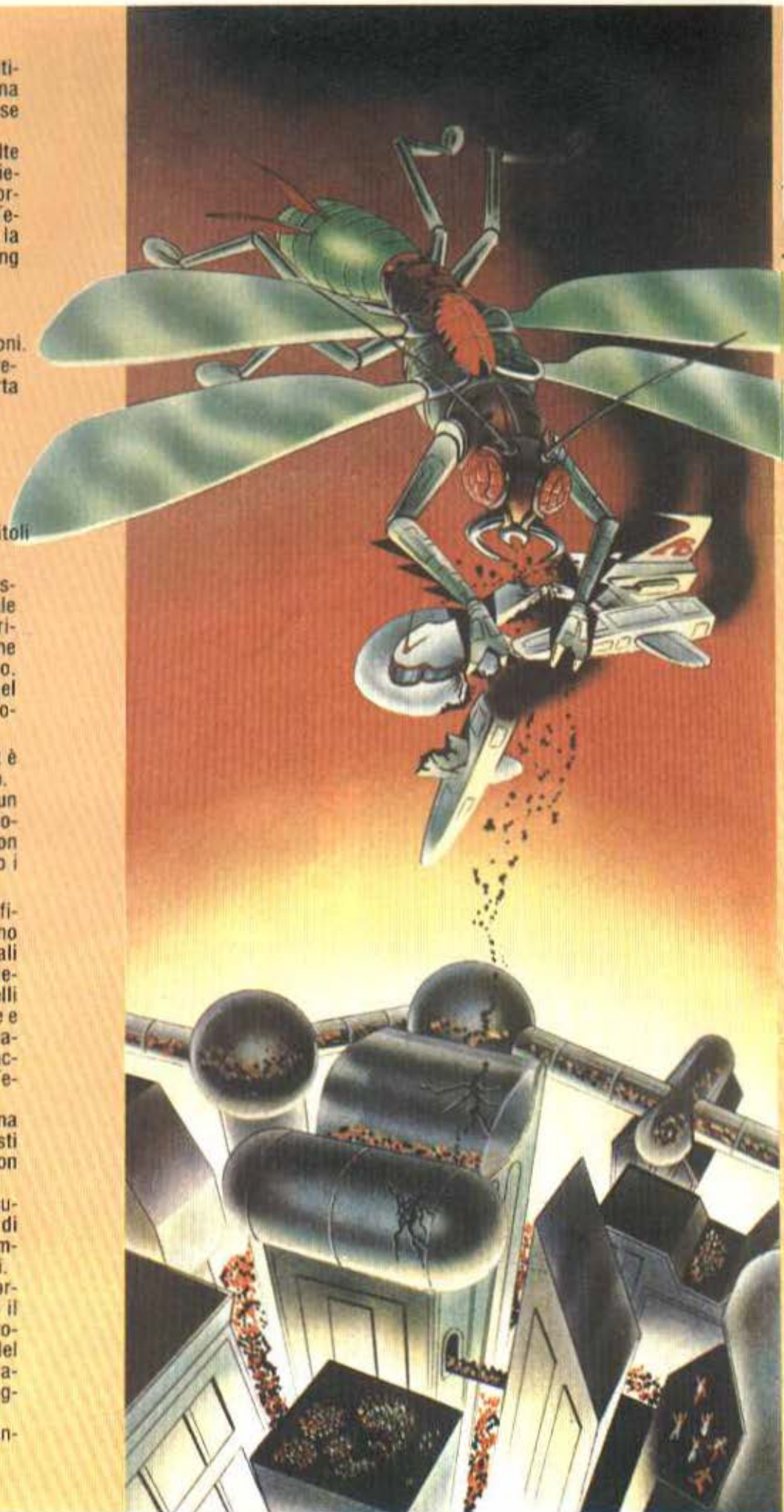
Successivamente, dopo che finalmente avrete compreso in pieno quali sono le regole fondamentali che muovono il mercato, potrete dedicarvi con soddisfazione ai livelli più difficili, che introducono nuove e più stimolanti possibilità ed alternative, ivi comprese le opzioni, gli acquisti "a margine" ed i buoni del Tesoro.

Ciascun giocatore -o ciascuna squadra se gli aspiranti capitalisti sono più d'uno- inizia il gioco con 10.000 dollari in dotazione.

Il vincitore è quello che accumula il maggior profitto al meglio di venti turni di gioco, ciascuno comprensivo di un periodo di tre mesi.

I giocatori accedono ai loro portafogli di investimento spingendo il joystick a sinistra. L'operazione provoca il lampeggiamento sul video del saldo del conto, colorato diversamente a seconda del tipo di titoli oggetto dell'osservazione.

L'uso del joystick permetterà in-

oltre di passare in rassegna le emissioni delle diverse società.

Vendere è anche più facile. Richiamate il vostro portafoglio sullo schermo, portatevi sulla parte di esso di cui volete liberarvi e usate il pulsante di azione per effettuare l'operazione.

Il libretto di istruzioni fornisce tutte le regole che vi necessiteranno durante il gioco, esposte in modo piuttosto chiaro e con esempi illustrati per guidare il giocatore attraverso le varie fasi aiutandolo passo per passo.

I termini poco usuali vengono inoltre chiarificati in modo esauriente al fine di facilitarne la comprensione.

The Great Wall Street Fortune Hunt non è certo un gioco per tutti, ma quei videogiochisti che si fanno allettare dall'idea di studiare il modo in cui fluttuano le incerte forze dell'economia, non potrebbero fare un investimento migliore di andare a comprare una copia di questo videogame, che è veramente unico.

COSMIC SWARM

(SCIAME COSMICO)

Commavid/VCS

Cosmic Swarm, un altro bell'esempio di software per il VCS prodotto da una compagnia indipendente, vi trasforma in uno sterminatore di extraterrestri.

I giocatori controllano delle navi spaziali che appaiono in un angolo del campo di gioco e se la vedono con degli strani insetti cosmici che arrivano dall'alto dello schermo portando delle porzioni del loro nido nella bocca.

Gli invasori, assai simili alle termiti, cercano in tutti i modi di riempire lo schermo con i loro nidi.

Ogni volta che l'astronave viene in contatto con uno di essi, rimane inesorabilmente distrutta.

Come se tutto ciò non fosse già abbastanza difficoltoso, la nave deve periodicamente rifornirsi di carburante agganciandosi ad uno speciale veicolo spaziale che appare casualmente e si muove su e giù per il video a sinistra o a destra, per una sola volta.

Se il giocatore manca il contatto, la nave resta senza carburante e il gioco finisce.

Naturalmente, se il veicolo di rifornimento viene distrutto accidentalmente, potrete ugualmente dire addio alla vostra missione.

E ora cerchiamo di sconfiggere questa maledetta peste cosmica.

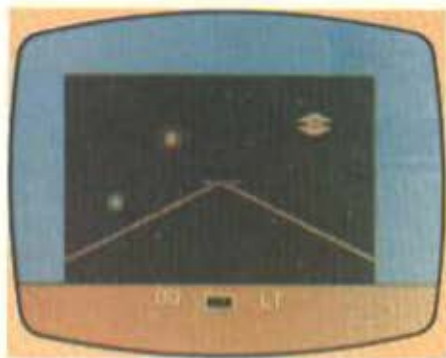
Le termiti possono essere eliminate con il laser in dotazione alla vostra astronave. La cosa migliore da fare comunque è di polverizzare la parte del nido mentre viene portata dall'insetto.

Se ci riuscirete le restanti porzioni che appaiono sullo schermo si coloreranno di rosso e diventeranno vulnerabili al fuoco del laser. Questo è l'unico modo che avete per sbarazzarvene quando sono già state depositate, altrimenti non potrete farci nulla.

La situazione tornerà normale quando sarete necessariamente obbligati a distruggere un'altra termite.

Forse il problema maggiore in Cosmic Swarm è dato dal laborioso controllo dell'astronave: quando il pulsante rosso non è premuto potrete muoverla nelle quattro direzioni, mentre schiacciando e manipolando la leva otterrete la rotazione della nave. Per sparare sarà quindi sufficiente rilasciare il pulsante.

I livelli di difficoltà riguardano essenzialmente la velocità di movimento degli insetti, che diverranno sempre più rapidi nel cospargere il campo di gioco con i loro verdi, luridi e marci nidi.

La grafica è estremamente semplice, non di quelle che attirano immediatamente l'attenzione, ma è perfettamente adatta al gioco, in cui st. la vera forza del programma.

STAR VOYAGER

STAR VOYAGER

(VIAGGIATORE STELLARE)

Imagic/VCS

Gli amanti dei giochi fantascientifici ricorderanno il 1982 probabilmente come "l'anno dei giochi per piloti spaziali": di cartucce con questo soggetto in quell'anno ne sono state prodotte a iosa, ma quelle che hanno avuto più successo sono state sicuramente **Starmaster** (Activision) e **Star Raiders** (Atari).

Star Voyager si differenzia da

questi due titoli essenzialmente per una cosa: mentre in Star Master e in Star Raiders il conflitto interstellare viene affrontato dal punto di vista tattico e da quello strategico, Star Voyager si concentra piuttosto unicamente sull'esperienza di pilotaggio di una singola astronave.

Quindi tutti quelli che hanno sempre avuto qualche problema per affrontare su e giù per l'universo intere flotte di nemici spaziali, potranno forse trovare in questa cartuccia qualcosa di più vicino all'azione vera e propria, quella **face to face** con l'odiato nemico.

Lo schermo di gioco visualizza il finestrino frontale della vostra affilata astronave.

Al di sotto di esso troverete un radar a schermo quadrato che indica il percorso della nave.

Le porte stellari sono l'elemento cruciale di tutto il gioco. Poichè il giocatore deve guidare la sua astronave attraverso una di esse senza subire alcun danno se vuole rifornirsi di energia, non dovete assolutamente mancarle o fracassarvici contro se non vorrete diventare una carcassa senza vita alla deriva.

L'Energia va man mano rapidamente consumandosi sia viaggiando

DEMON ATTACK

nello spazio che usando le armi di bordo.

Ah, non preoccupatevi, avrete un sacco di occasioni in cui sperimentare la vostra abilità nel combattimento.

Tra una porta e l'altra troverete rappresentanti della Armata Spaziale Nemica che non cercano altro che un bel duello aereo nello spazio.

A seconda del tipo di gioco che selezionerete, la vostra nave è più o meno difesa.

Potete sparare missili Torpedo o raggi laser, a seconda dei parametri dello scenario in cui vi troverete: il primo richiede solo una piccola frazione di energia, mentre il secondo durante le nostre missioni di test, ci è apparso un po' più facile da puntare.

La IMAGIC ha rapidamente costruito la sua fama con dei giochi che rappresentano lo stato dell'arte negli effetti grafici e sonori, e questo gioco certo non offusca la sua immagine.

La nave spaziale nemica ben disegnata, il caleidoscopico viaggio attraverso la porta stellare e le note di apertura di "Così parlò Zarathustra" la musica di base del gioco) sono tutti marchi di qualità di questa giovane e agguerrita casa americana.

Forse non avrà la rapidità di azione di altre cartucce spaziali, ma Star Voyager è una emozionante sfida stellare che non potete assolutamente perdervi.

DEMON ATTACK
IMAGIC/ATARI VCS

Demon Attack è sicuramente una delle cartucce più affascinanti della Imagic.

Il gioco è facile da imparare, ha una grafica che salta subito agli occhi, ottimi effetti sonori, ed inoltre è stato uno dei videogiochi più venduti del 1982.

In altre parole, tranne che per il fantastico meccanismo di gioco, per la varietà dello stesso, per i bellissimi effetti, per la qualità degna di un gioco da bar e pure per la confezione molto accurata, non ci sarebbe granchè da aggiungere.

Il giocatore muove orizzontalmente il proprio cannone a raggi laser e spara a stormi di invasori alieni di tutte le specie.

Nella fase di inizio della battaglia, i demoni alati del pianeta di ghiaccio **Krybor** possono essere sconfitti abbastanza facilmente.

Infatti di tutto il gruppo di alieni che appare sullo schermo, solo quello più basso vi lancia delle bombe. Arrivano in formazioni di otto per ondata, e la migliore cosa da farsi è di schivare quello che spara per dedicarsi all'abbattimento dei mostri ai livelli superiori.

Se colpite quelli armati, altri demoni prenderanno subito il loro posto e riprenderanno a sganciare i mortali proiettili. Quindi è decisamente meglio eliminare gli alieni inoffensivi, perchè verranno sostituiti da altrettanti esseri innocui.

Ai livelli più difficoltosi gli invasori, quando sono colpiti, si smembrano in due parti più piccole che non solo cercano di spararvi, ma sono anche pronte a lanciarsi su di voi in temerarie missioni suicide, emettendo striduli suoni simili a quelli di

SNAFU

un uccello.

Vicino ai 5.000 punti, il proseguo del gioco diviene anche più aspro quando i perfidi demoni cominciano a sganciare missili termici a lunga gettati per raggiungere il loro obbiettivo, cioè voi.

La partita offre anche delle interessanti versioni di gioco, inclusa l'opzione di potere usare dei missili teleguidati, anche se questa possibilità ha il suo lato negativo.

Dirigendo uno di questi proiettili, il giocatore muove anche la propria astronave, e spesso senza volerlo la farà capitare nel mezzo di una pioggia di bombe mortali.

La trovata più ingegnosa di tutto il gioco è comunque la versione 9, che permette ai due giocatori di alternarsi nell'azione.

Il primo contendente, rappresentato sul video da un cannone blu, comincia la partita controllando l'azione per una manciata di secondi, dopodichè il laser diventerà arancione e la manche dovrà essere condotta dal secondo.

Questa intelligente innovazione permette un sacco di possibilità strategiche ed offre qualcosa di veramente nuovo per una partita a due.

Il tema di fondo di Demon Attack è comunque la qualità grafica, assolutamente degna di un gioco da bar.

Almeno una dozzina di differenti demoni appaiono sullo schermo per sfidare la vostra abilità ondata dopo ondata di demoniaci assalti.

Malefici uccellacci dalle ali di pipistrello, gialli Ciclopi roteanti e giganti falene multicolori non sono che alcuni di questi esseri che gli esperti della IMAGIC hanno chiamato a raccolta per tormentarvi.

SNAFU
MATTEL/INTELLIVISION

Se non l'avete ancora notato, c'è una specie di revival nei cosiddetti "giochi di costruzione di linee".

Sebbene la Atari abbia abbandonato il genere quando ha cancella-

to **Surround** dal suo catalogo per il VCS, compagnie come la Crystalware, la Sirius Software e la Mattel non hanno perso fiducia nel fascino dei giochi di questo tipo.

Snafu è certamente il più ricercato sviluppo del concetto mai studiato sinora.

Lo staff di progettazione della cartuccia ha cercato di sfruttare al massimo le vaste possibilità del comando Intellivision fornendo sofisticate opzioni da selezionare per mezzo della tastiera.

Le 16 varianti del programma possono essere suddivise in due grandi categorie: i giochi di trappola e quelli di attacco.

Nei primi ciascun giocatore usa il disco direzionale per muovere il proprio cursore lungo il campo di gioco, lasciando dietro di sè la classica coda.

Il problema è di costruire la propria linea in modo da obbligare l'avversario a chiudersi in qualche anfratto in cui sarà costretto a distruggere la sua contro qualche parte del muro già costruita.

I giochi di attacco introducono una vera e propria novità nel sistema di gioco.

Ciascun giocatore - non ci sono versioni da giocare da soli in queste varianti - dirige il proprio serpentone lungo tutto lo schermo.

Il suo scopo è di manovrarlo in modo che il suo video-rettile riesca a mordere la coda di quello dell'avversario, portandogliene via una porzione.

Vince chi riesce a far fuori la linea dell'avversario eliminandone tutte le sezioni.

Ogni gioco ha un sorprendente numero di opzioni e di possibilità.

La tastiera è usata per scegliere una delle quattro possibili velocità di gioco, le variazioni nel tipo di competizione e il numero di rounds che bisogna conquistare per riuscire a vincere.

Alcune delle alternative offerte dal programma riguardano l'uso delle traiettorie diagonali, la possibilità di avere delle linee-extra e altri tipi di ostacoli sul campo.

C'è anche la possibilità che una linea eliminata in un round persista nell'altro come una specie di barriera estremamente pericolosa.

Il gioco di attacco di Snafu è una vera e propria sfida a due. Un giocatore guida un serpente rosso e l'altro uno blu.

È questa una variante veramente valida della versione standard, e probabilmente costituirà la maggiore attrazione della cartuccia.

L'unica difficoltà è il controllo della linea tramite lo "scivoloso" disco direzionale.

Molti non hanno nessuna difficoltà ad usarlo, ma anch'essi potrebbero avere qualche problema nel domare il loro serpentone per guidarlo verso la direzione desiderata, specie nelle versioni che prevedono solo movimenti orizzontali e verticali.

Può essere a volte frustrante premere il disco in un punto cui non corrisponde una possibile direzione.

Snafu è un gioco piuttosto solido che dà agli "Intellivisionaires" (i Mattel-fanatici americani) la possibilità di impostare una vera e propria battaglia strategica di pura intelligenza, primo esempio di questo tipo di impostazione in un gioco della nota casa americana.

STRATEGY

SESSION

Come diventare un vero mandriano

STAMPEDE

Activision/Atari

In Stampede, il giocatore fa la parte di un cowboy a cavallo che tenta di controllare una mandria di bestiame selvaggio per il maggior tempo possibile.

Il cavaliere può essere manovrato in senso verticale lungo il lato sinistro del campo di gioco e deve impedire che gli animali riescano a sorpassarlo e a passare al di là dello schermo.

Se tre capi riescono a farcela il gioco finisce, a meno che non abbiate guadagnato un bonus totalizzando 1.000 punti o più.

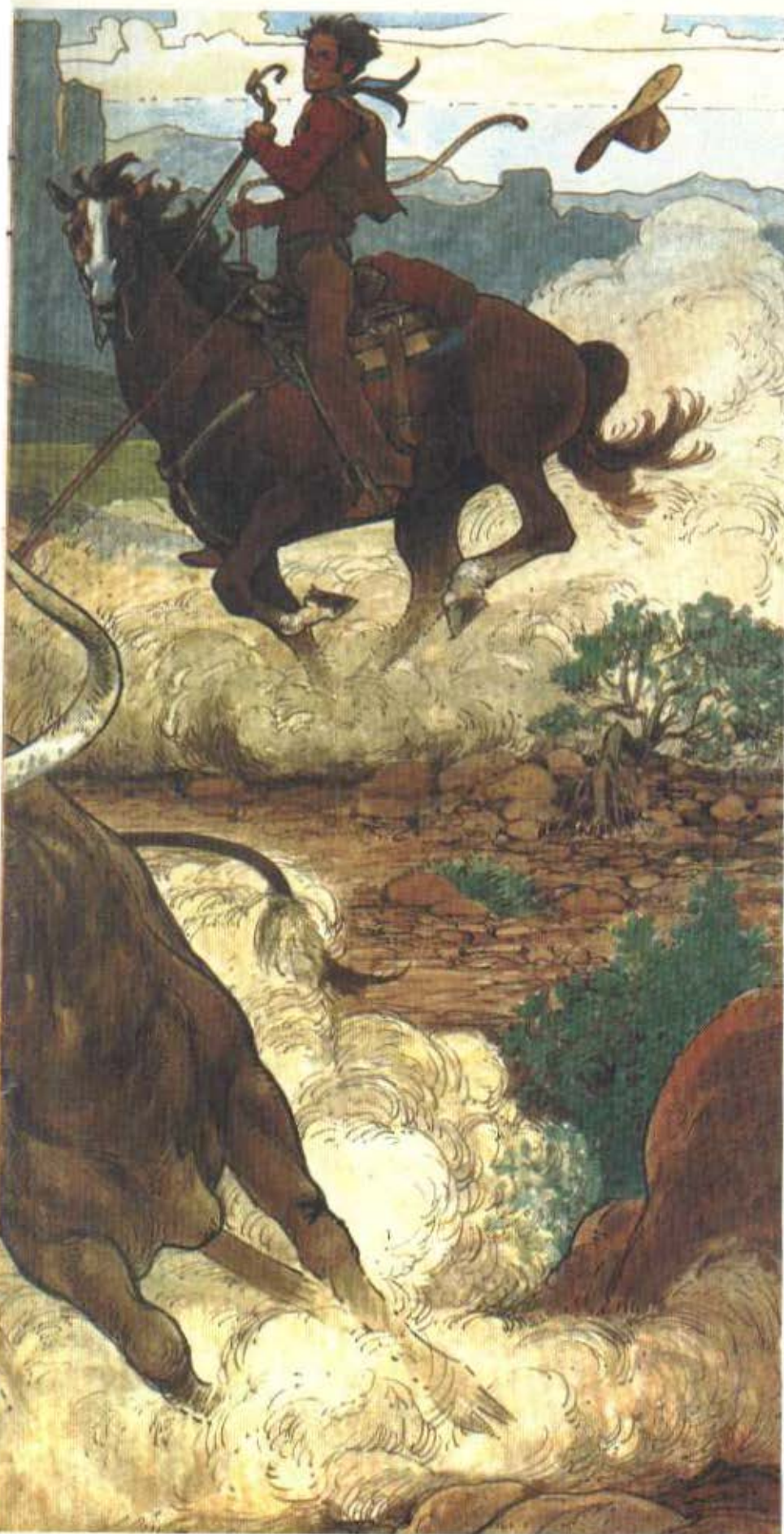
Il joystick muove il cowboy su e giù mentre il tasto rosso viene usato per lanciare il lazo.

I nostri video-mandriani possono affrontare il branco di bestie in uno o due modi.

Il giocatore pò così prendere al lazo un animale per totalizzare dei punti oppure sospingerlo in avanti con il proprio cavallo. In quest'ultimo caso, se protrarrete l'operazione troppo a lungo, il giovane manzo vi opporrà sempre maggior resistenza e si farà spostare sempre di meno.

Ci sono quattro tipi di animali: i Jerseys, colorati di marrone chiaro, che valgono 25 punti; il Guernseys, che sono di un marrone più scuro e vi frutteranno 15 punti; gli scuri e rossi Herefords che danno solamente 3 punti e infine, più importanti di tutti, i tenaci Black Angus, che valgono 100 punti.

Stampade procura inoltre al cavaliere altri due grattacapi: uno è un teschio di bue di colore bianco che, se toccato dal cavallo, provocherà una rovinosa caduta dello stesso. In secondo luogo, tutti i capi si muovono, ad eccezione dei Black Angus.

Queste bestie, colorate di nero, sembrano letteralmente inchiodate al terreno e devono assolutamente essere prese al lazo oppure se ne andranno fuori dallo schermo. Ugualmente, provocheranno al cavallo la stessa rovinosa caduta che viene causata dal teschio.

La più grossa frustrazione per un giocatore inesperto è di dover affrontare diversi Black Angus simultaneamente. Niente paura, sia che giochiate la variante 1 oppure la 2, c'è uno schema fisso che vi permetterà di controllare le apparizioni delle bestiacce nere.

In queste due varianti, i Jerseys sono sempre seguiti da una fila di Guernseys e da una di Herefords. Dopo che gli Herefords sono stati catturati, preparatevi all'apparizione del Black Angus.

Una volta che avete preso l'ultimo Hereford, il computer sceglie casualmente un numero da uno a tre. Se esce 1 apparirà un teschio, con il 2 arriverà l'Angus, il 3 non farà accadere nulla e la sequenza riprenderà daccapo.

Con questa piccola tattica e ricordando che gli animali corrono su sei livelli orizzontali, dovreste anche usare un altro accorgimento: non appena il gioco inizia, catturate tutte le bestie sullo schermo ad eccezione degli Herefords. Alla fine lo schermo verrà riempito unicamente da questo tipo di vitello a questo punto ripulite una fila orizzontale ed aspettate che arrivi l'Angus, il teschio o che non succeda nulla.

Questa è la migliore strategia e vi consentirà di avere una buona padronanza del flusso della mandria fruttando contemporaneamente un bel mucchio di punti.

Forza allora e preparate il lazo, perchè il branco non ha pietà per i pivelli!

GALACTIC INVASION

Astrocade/Bally Astrocade

In questo primo numero vi presentiamo un gioco di una consolle che non è ancora stata importata in Italia e che forse non lo sarà mai: si tratta del sistema Astrocade della Bally, la nota casa americana famosa per i suoi flippers, da tempo anche nel mondo dei videogiochi.

Potrete in questo modo avere una informazione più completa di ciò che avviene laggiù oltreoceano ed eventualmente decidere se una consolle di questo tipo e con questo tipo di giochi potrebbe avere successo anche qui da noi.

Galactic Invasion è un gioco assai simile a Galaxians, in cui i giocatori controllano un cannone laser che si muove orizzontalmente sul fondo dello schermo nel tentativo di distruggere gli alieni che si gettano in temerarie picchiate per distruggere la vostra base sia per mezzo di micidiali bombe oppure gettandosi su di essa alla maniera dei kamikaze.

Ci sono tre file di alieni: la fila più bassa è formata da otto **swoopers** colorati di blu che valgono 4 punti l'uno, quella di centro da sei caccia di scorta di colore rosso, con un valore di 6 punti ciascuno e quella più alta dai due incrociatori leaders della flotta spaziale, con uno **score** variabile dai 15 agli 80 punti, a seconda del modo in cui vengon eliminati e di quanti caccia stanno accompagnandoli. Se una di queste astronavi-madre arriva in formazione con due caccia ed è distrutta prima di essi, frutterà 15-20 punti.

Se beccate un caccia e poi il leader, accumulerete 30 punti.

Se infine fate fuori i due caccia rossi e quindi distruggete l'incrociatore otterrete il massimo, e cioè 80 punti.

La strategia essenziale nei giochi di questo tipo è di continuare a muoversi. Non date mai agli alieni l'opportunità di prendere bene la mira perchè difficilmente mancheranno un bersaglio immobile.

Cercate di sparare in modo che siano gli **swoopings** ad attraversare la vostra fila di fuoco volandoci dentro, e potrete così anche evitare il tiro diretto dei nemici.

Quando una squadriglia di incrociatore e caccia si stacca dalla formazione, dovete assolutamente riuscire a distruggerla totalmente perchè vi darà modo di incrementare sensibilmente il vostro punteggio.

Ricordate inoltre che quando uno **swooper** vi oltrepassa ed esce dalla parte bassa dello schermo, ritorna dall'alto del video: non fatevi prendere di sorpresa!

Cercate di evitare gli angoli a tutti i costi, perchè non vi lasciano vie di fuga, dal momento che gli alieni ne approfitteranno per attaccare dalla parte che è rimasta senza protezione.

Una volta che avete ripulito lo schermo, noterete che quando appare una nuova formazione passerà qualche tempo prima che si decidano a scendere: è il momento buono per eliminarne più che potete.

Tenete infine la mano ben salda sulla "cloche" della vostra astronave perchè gli swoopers amano terribilmente suicidarsi su di un "pollo" che sta fermo.

CROSSFIRE

On-Line/Atari 400 & 800/32K disk

Questo videogame ci ricorda un po' di gioco da bar "TARG". La On-Line, che è la ditta produttrice del software, ha ipotizzato questo tipo di scenario: siete il solo superstite di una città completamente invasa da sinistri alieni. Il giocatore ha una vista dall'alto degli edifici attraverso cui si deve muovere, armato unicamente di una pistola laser multidirezionale. Sfortunatamente anche gli alieni sono pronti alla battaglia.

Gli extraterrestri hanno anche un curioso vantaggio: devono essere distrutti quattro volte per poterli eliminare definitivamente dal gioco. Ogni volta che un invasore viene colpito assume un altro aspetto fisico, fino a che non raggiungerà l'ultimo grado di metamorfosi, il quarto.

Gli alieni possono anche rigenerarsi, e lo faranno sempre nello stesso punto, lungo tutti i bordi del campo di gioco, tranne che in quello inferiore.

Incominciate il gioco con 35 missili, ma ogni volta che ripulite lo schermo il numero diminuisce di cinque unità fino ad arrivare al minimo di 15. Quando avete al massimo 10 colpi, quattro oggetti a forma di diamante cominciano a lampeggiare nei dintorni del video. Per ricaricare il vostro laser dovrete passarci sopra.

Periodicamente, inoltre, altri quattro "cose" a forma cilindrica appariranno sullo schermo. Passandoci sopra vi daranno un bonus variabile da 100 a 800 punti.

Non appena il gioco inizia, rifugiatevi immediatamente in uno dei quattro angoli del recinto e restate lì immobile, a meno che non siate obbligato a muovervi per evitare un proiettile nemico.

Occupando un angolo ridurrete il numero di possibili direzioni da cui potete essere colpito da quattro a due.

Ovviamente, potrete anche essere costretto a lasciare la vostra posizione strategica per non restare intrappolato dal fuoco incrociato degli alieni, ma cercate di ritornarci alla prima opportunità.

Usate le vostre armi con moderazione: andare a ricaricarsi sui diamanti lampeggianti spesso vi obbligherà ad uscire troppo allo scoperto, rendendovi così vulnerabile da tutte e quattro le direzioni.

I cilindri di "bonus" appaiono in questa sequenza: in basso a sinistra, in basso a destra, in alto a destra e in alto a sinistra.

Il loro valore è progressivo e frutta 100, 200, 400 e 800 punti.

Il primo bonus appare dopo che il giocatore ha sparato 12 colpi e ricomparirà allo stesso modo per tutta la durata del gioco.

Se però durante uno schermo ne mancate uno, non si faranno vedere più fino alla manche successiva.

Ricordate che i missili nemici sono molto più veloci di voi e l'unica maniera che avete per sperare di evitarli è di girare un angolo, facendo bene attenzione a non ritrovarvi, dalla padella alla brace, in mezzo al fuoco di un altro alieno.

Crossfire si gioca sia con il Joystick che con la tastiera.

Ognuno di questi metodi ha i suoi sostenitori.

Molti preferiscono il joystick, ma il suo uso in questo programma comporta anche uno svantaggio.

Per sparare dovrete spingere la leva nella direzione di mira, e poi premere il pulsante rosso.

Il problema è che, dopo avere sparato il colpo, il vostro rappresentante sullo schermo comincerà a spostarsi anch'esso per quella via, se non rilasciate immediatamente il joystick.

Riflessi pronti e padronanza nel controllo sono i requisiti essenziali per dominare questo eccellente gioco.

STAND ALONE SCENE

Dungeons & Dragons
Mattel Electronics

I giocatori abituali di D & D, il famosissimo gioco "fantasy" che si avvale della tecnica del "role-playing", particolare sistema che fa assumere a ciascun giocatore un ruolo diverso nell'azione, ivi comprese tutte le caratteristiche comportamentali che il personaggio, da lui rappresentato possiede, sono rimasti compiaciuti e sorpresi quando la Mattel ha annunciato che avrebbe prodotto la versione elettronica di tale gioco.

Dungeons & Dragons ha rivoluzionato tutte le tecniche tradizionali di gioco, introducendo parecchie innovazioni e alcuni concetti alquanto poco comuni, che hanno avuto un impatto fortissimo sui *board gamers* di ogni luogo.

Si è fatto un gran parlare su come la Mattel avrebbe riprodotto in un gioco da tavolo tutto il sottile background psicologico di cui necessitava la versione classica.

Sfortunatamente il risultato perde molto del fascino che ha l'originale: non si può rappresentare il ruolo di nessun personaggio e c'è davvero molto poco mistero nell'azione.

Anche supponendo che i partecipanti possano arricchire il gioco con elementi della loro immaginazione, esso resta sostanzialmente un puro e semplice labirinto in cui i guerrieri viaggiano alla ricerca di un tesoro, cercando contemporaneamente di evitare il drago.

In sostanza dunque vengono a mancare molte delle attrattive della versione giocata in "role playing".

Comunque, D & D deve essere giudicato per quello che è, ossia sulla base dei meriti che acquisisce come labirinto computerizzato, una volta che l'acquirente abbia finalmente rinunciato a ritrovare in esso la versione computerizzata del gioco classico.

La confezione in sè è piuttosto attraente e comprende degli elementi veramente ben fatti.

La tavola da gioco elettronica è fornita di comandi a pressione e il computer in essa contenuto genererà un nuovo labirinto ogni volta che si inizia una nuova partita.

I pezzi sono fatti in modo da adattarsi perfettamente al piano di gioco, e la cosa sarà di grande aiuto per mantenere un po' d'ordine sul campo dell'azione.

La partita può essere giocata sia da soli che in due persone contro il computer.

Oltre a generare i labirinti, la consolle aggiorna continuamente la forza dei giocatori, controlla i vari movimenti e le relative posizioni, si occupa del dragone e del tesoro, segnalando anche acusticamente la presenza dei muri del labirinto e la vicinanza della bestiaccia.

Dopo aver acceso l'apparecchio, ascolterete il segnale acustico che contraddistingue il Guerriero n. 1.

Selezionate un livello di difficoltà per questo primo ardimentoso e scegliete una stanza segreta: quest'ultima sarà il suo rifugio ed il suo punto di difesa.

Successivamente premete "Next turn" e potrete udire il cicalino del Guerriero n. 2, che selezionerà il suo livello di difficoltà e la sua stanza.

A questo punto il computer sceglie una stanza del tesoro, almeno a tre quadrati di distanza dalle stanze segrete, genera casualmente un labirinto e la ricerca comincia.

Ogni guerriero si muove al massimo di 8 quadrati.

Ogni sezione attraversata deve essere premuta fino a che non si udirà un "beep" di registrazione.

Il movimento è possibile in quattro direzioni, orizzontalmente o verticalmente, escludendo perciò le diagonali.

Quando incontrate un muro, la consolle emette un suono, vi obbliga a tornarvene indietro di un quadrato e a fermarvi.

Se provate a far qualche mossa illegale, verrà emesso un classico "buzz" di disapprovazione.

Dopo che un guerriero ha finito il suo turno, toccherà all'altro, a meno che non stiate giocando da soli, nel qual caso sarete di mano ancora voi.

Continuate a muovervi e segnalate la posizione dei muri con gli appositi contrassegni.

Cercate di scovare più muri possibili prima che il drago si risvegli, onde avere delle vie di fuga sicure in caso di ritirata.

Il drago inizia il gioco sonnecchiando nella stanza del Tesoro.

Se un giocatore giunge a tre quadrati di distanza da tale luogo esso si sveglia, ed uno speciale segnale acustico servirà ad avvisare i giocatori dell'avvenimento.

Finito il turno, il drago si muove di un quadrato ed emetterà il suo classico suono di movimento.

Il suo obiettivo è il giocatore a lui più vicino.

Sebbene si possa muovere solamente di uno spazio per volta, può andare anche in diagonale e volare al di là delle

pareti del muro.

Il drago va verso il guerriero che più gli è vicino, anche se ha già iniziato la sua caccia ad un altro giocatore, oppure corre immediatamente verso colui che è già riuscito a raggiungere il tesoro, non preoccupandosi più dell'altro.

Se il drago raggiunge il quadrato di un Guerriero o vice versa, lo attaccherà e lo ferirà.

Potrete a questo punto udire lo squillo del segnale del guerriero e quello di attacco del drago.

Dopo la prima battaglia, la possibilità di movimento del giocatore si riduce da 8 a 6 quadrati, dopo la seconda passerà da 6 a 4 e al terzo attacco le ferite saranno tali da impedire il proseguimento del gioco.

Dopo ogni combattimento il guerriero deve ritornare alla sua stanza segreta per riposarsi.

Se il giocatore trova il tesoro prima che il drago trovi lui, verrà avvertito acusticamente.

Il peso del tesoro renderà il guerriero più lento nel movimento, che non potrà superare i quattro quadrati.

Per vincere, il giocatore deve riuscire a ritornare nella sua stanza segreta, evitando naturalmente i pericoli del drago e le insidie che gli porterà l'altro contendente nel tentativo di rubargli il suo giusto premio.

All'inizio della partita, è buon gioco che ambedue i partecipanti cooperino al fine di costruire quanti più muri possibile.

Cercate specialmente di tracciare la mappa esatta dei dintorni della vostra stanza segreta, perchè vi sarà molto utile durante il ritorno.

Se il drago va incontro al vostro guerriero, portate quest'ultimo vicino a quello del vostro avversario, in modo da fare dirigere la bestiaccia verso di lui.

Allo stesso modo, se l'altro partecipante ha raccolto il tesoro e non fate più in tempo a raggiungerlo, andate ad aspettarlo dinanzi alla sua stanza segreta e quindi ingaggiate un combattimento per portargli via la sua preda.

La lotta avviene ponendo i due contendenti sullo stesso quadrato. Il computer decide poi il vincitore, confrontando i punti di forza di ciascuno al momento della battaglia.

Ricordate che il più debole è destinato ad avere la peggio, ma tenete anche presente che il gioco rinnova la forza di ciascun guerriero a determinati intervalli. Questo significa che non sarete mai sicuri di quanti siano questi punti ed il combattimento può così risolversi in modo sorprendente.

Dungeons & Dragons affascinerà sicuramente gli amanti dei giochi di labirinto.

I suoni complessivamente emessi dalla macchina sono 12 ed ognuno è molto ben distintamente udibile: nel caso abbiate qualche problema a riconoscerli, potrete riascoltarli a mezzo dei tasti di prova posti sul bordo del campo di gioco.

I segnalini sono due pezzi di metallo forgiati a foggia di guerrieri, il simbolo del tesoro ad uno splendido dragone, che dà un tocco di colore all'azione.

La Mattel ha avuto la licenza di riprodurre questo gioco dalla TSR inc. che detiene tutti i diritti, ed è un peccato che abbia sfruttato questa enorme possibilità solo in parte, con un sistema così semplice adatto ai bambini dagli otto anni in su. Ciononostante pur nei limiti di un

gioco prevalentemente dedicato ai ragazzini, resta ben fatto e piuttosto azzeccato.

Pensiamo che regalerà ai giovani videogiochisti ore ed ore di infinito divertimento

Boxing Game Calculator
Casio

Il Boxing Game Calculator della Casio ha ben quattro funzioni: un orologio digitale a lettura continua, una sveglia, un calcolatore a otto cifre e il divertentissimo gioco della boxe.

L'orologio ha un display molto chiaro che fornisce ore, minuti e secondi.

Il calcolator effettua le quattro operazioni, è dotato di memoria, di calcolo della percentuale e di virgola fluttuante.

Piccolo e sottile, viene fornito di una elegante custodia in pelle che farà un figurone in qualsiasi riunione d'affari, mentre lo tirate fuori dal taschino.

Naturalmente siamo certi che quando lo estrarrete non sarà certo per effettuare qualche calcolo quanto piuttosto per giocare qualche round di boxe mentre nessuno vi vede.

Mettete l'interruttore di funzione sulla posizione *game* e premete il pulsante di inizio.

Apparirà il precedente *high score* con tanto di punteggio, dopodichè comincia il primo round.

Ogni match è fatto di otto riprese di 30 secondi l'una.

Gli incontri possono essere vinti ai punti o per KO. Ci sono 10 categorie, dai pesi mosca a quelli massimi.

Ogni volta che vincete, passerete automaticamente alla "cintura" superiore.

Tre tasti comandano il vostro fighter: *A* spara dei diretti al volto e al corpo, il tasto *up/down* solleva e abbassa le braccia al livello del viso o del tronco, e difende anche il vostro pugile dai colpi dell'avversario. Il tasto *sway* infine, lo fa arretrare per evitare qualche pugno o per acquistare maggior potenza prima di colpire a sua volta.

Il display indica il numero di rounds e riporta i dati sulle condizioni fisiche dei due pugili.

Sul lato sinistro troverete l'indicazione della capacità di resistenza del vostro avversario, unitamente alla potenza del pugno appena tirato.

Sulla destra gli stessi dati, questa volta riferiti al vostro pugile.

Alla fine dell'incontro viene proclamato il vincitore, sia per knock-out (10 conteggi o 3 KO in un round) o ai punti.

Se avete vinto il vostro prossimo sfidante apparterrà a una categoria superiore.

Sul display viene anche indicato il numero corrispondente al pugile che ha combattuto, perchè ci sono ben 100 pugili diversi che aspettano un incontro con voi.

L'animazione è piuttosto semplice e raffigura i due contendenti a mezzo busto, schematizzati in modo che possano muoversi in avanti o indietro in tre posizioni ciascuno, a meno che non finiscano al tappeto.

I pali degli angoli del ring si muovono a sinistra o a destra, a seconda che il pugile sia in attacco o in difesa.

Prevediamo che sarà un grosso successo per gli amanti delle calcolatrici, ma soprattutto della meravigliosa "noble art" del ring.

Space Invaders
Entex

Space Invaders, in questa versione tascabile, verrà certamente apprezzato da tutti coloro che l'hanno amato nelle sale giochi e sul video di casa propria.

Questa versione della Entex è straordinariamente fedele e rende il gioco originale con molta accuratezza, cosa che procurerà infinite ore di divertimento ai devoti fans degli invasori.

L'obbiettivo ovviamente è di totalizzare il maggior numero di punti possibile distruggendo gli alieni prima che essi colpiscano a loro volta il vostro cannone laser.

Ogni ondata di attacco è composta da otto marzianini.

Un paio di scudi protettivi vi offriranno un temporaneo riparo dai loro proiettili.

L'odiata astronave madre si muove avanti e indietro nella parte superiore dello schermo di gioco.

Due bottoni muovono la vostra arma a sinistra e a destra sul fondo del *display* e vi aiuteranno ad evitare i colpi e a piazzare qualche missile ben assestato.

Per sparare non resta che premere il pulsante di fuoco.

Dopo aver ripulito uno schermo appare un'altra ondata, mentre a voi sono dispensati tre cannoni per sconfiggerla, più naturalmente quelli di bonus che ricevérete totalizzando punti.

Distruggere l'astronave madre vi frutterà 10, 20 o 30 punti a seconda del momento in cui la colpite.

Gli invasori valgono invece 5 punti se li beccate quando sono distanti e 2 se sono più vicini.

Due livelli di abilità daranno ampie possibilità di gioco per tutti: al primo livello gli attaccanti smettono di sparare quando restano loro solo due navi, mentre al livello da esperti il fuoco è continuo fino a che tutte non sono state distrutte, e la velocità aumenta sensibilmente.

Sostanzialmente è questa una delle migliori trascrizioni tascabili di un gioco da bar.

Anche i giocatori più esigenti troveranno davvero pochi difetti in questa versione portatile del loro passatempo preferito.

ABBONARSI. UNA BUONA ABITUDINE.

Abbonarsi è sempre una buona abitudine, ma ciò vale ancora di più se le riviste sono JCE.
I motivi sono semplici.
Abbonandosi, **si ricevono le riviste preferite a casa propria almeno una settimana prima** che le stesse appaiano in edicola.
Si ha la **certezza di non perdere alcun numero** (c'è sempre qualche cosa d'interessante nei numeri che si perdono...) Il nostro ufficio abbonamenti, infatti, rispedisce tempestivamente eventuali copie non giunte, dietro semplice segnalazione anche telefonica.
Si risparmia fino al 35% e ci si pone al riparo da futuri aumenti di prezzo pressoché certi in questa situazione di mercato.
Ma le **riviste JCE offrono** anche **di più: la tessera negozi convenzionati JCE 1984**, per esempio, un privilegio che dà diritto a sconti speciali su determinati prodotti in molti negozi italiani.
Un libro in omaggio e **lo sconto del 20-30%** su molti **altri libri** di elettronica. Oppure lo sconto del 10%, valido tutto l'anno su tutti i libri, novità comprese, distribuiti dalla JCE.
Diritto a ricevere preziosissime opere, qualche esempio: il **VI volume degli Appunti di Elettronica,** la pubblicazione a fascicoli che ha riscontrato grandissimo favore.
Le nuove **Schede di Riparazione TV 1984** tanto utili a tecnici e autodidatti.
Il **2° volume Selezione di progetti elettronici** con tanti circuiti da realizzare scelti fra i migliori pubblicati e di sicuro funzionamento.
E... infine **la grande possibilità di vincere milioni in premi** partecipando al favoloso Concorso 1984.
Concludendo, se siete interessati all'elettronica entrate anche voi nella élite degli abbonati alle riviste JCE.
Una categoria di privilegiati.

Abbonarsi alle riviste JCE **è proprio un affare!**

LE VANTAGGI
ABBONA

Ogni rivista JCE è "leader" indiscusso nel settore specifico, grazie alla ultra venticinquennale tradizione di serietà editoriale.

Sperimentare è la più fantasiosa rivista italiana per gli amatori e gli specialisti di elettronica nei più svariati campi, la rivista presenta degli articoli dedicati al personal computer con particolare riguardo al più diffuso di essi: il Sinclair. Una vera e propria miniera di "idee per chi ama far da sé".

Selezione di Tecniche elettroniche è da decenni la più apprezzata e diffusa rivista italiana di elettronica che risponde mensilmente alle esigenze di chi opera nei settori audio, video, digitale, strumentazione, microprocessori, comunicazioni. Dal 1984 si caratterizzerà di più come raccolta del meglio pubblicato sulla stampa tecnica internazionale.

Electronic Games l'ultima nata delle riviste JCE. È l'edizione italiana della prima e più diffusa rivista americana di Giochi Elettronici. La rivista a soli pochi mesi dall'uscita è già largamente affermata presso il folto pubblico di appassionati di "Videogames".

Millecanali la prima rivista italiana di broadcast, creò fin dal primo numero scalpore ed interesse. Oggi, grazie alla sua indiscussa professionalità, è la rivista che "fa opinione" nell'affascinante mondo delle radio e televisioni.

Il Cinescopio la rivista che tratta mensilmente i problemi dell'assistenza radio TV e dell'antennistica. Un vero strumento di lavoro per i radioteleriparatori, dai quali è largamente apprezzata.

Abbonamento annuo a SINGOLE riviste

- ☐ **SPERIMENTARE** — **L. 28.000** anziché **L. ~~35.000~~**
- ☐ **SELEZIONE** — **L. 29.000** anziché **L. ~~35.000~~**
- ☐ **CINESCOPIO** — **L. 31.000** anziché **L. ~~38.500~~**
- ☐ **MILLECANALI** — **L. 32.000** anziché **L. ~~38.500~~**
- ☐ **ELECTRONIC GAMES** — **L. 24.000** anziché **L. ~~30.000~~**

Abbonamento annuo a DUE riviste

Ulteriore sconto di **L. 2.000** sulla somma dei prezzi di abbonamento delle singole riviste.

(es.: **SP* + SE***) L. 57.000 – L. 2.000 = L.55.000

Abbonamento annuo a TRE riviste

Ulteriore sconto di **L. 4.000** sulla somma dei prezzi di abbonamento sulle singole riviste.

(es.: **SP + SE + CN***) L. 88.000 – L. 4.000 = L. 84.000

Abbonamento annuo a QUATTRO riviste

Ulteriore sconto di **L. 8.000** sulla somma dei prezzi di abbonamento sulle singole riviste.

(es.: **SP + SE + CN + MC***) L. 120.000 –
L. 8.000 = L. 112.000

Abbonamento annuo a tutte e CINQUE le riviste

Ulteriore sconto di **L. 10.000** sulla somma dei prezzi di abbonamento sulle singole riviste.

(es.: **SP + SE + CN + MC + EG***) L. 144.000 –
L. 10.000 = L. 134.000

LEGENDA:
SP = SPERIMENTARE, SE = SELEZIONE, CN = CINESCOPIO
MC = MILLECANALI, EG = ELECTRONIC GAMES

…OSE PROPOSTE
…AMENTO.

Per i versamenti ritagliate il modulo c/c postale inserito in questa rivista, completatelo, indicando anche il mese da cui l'abbonamento dovrà decorrere.
È possibile effettuare versamenti anche sul ccp n. 315275 intestato a JCE, Via dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello B. oppure inviare un vaglia o assegno postale al nostro ufficio abbonamenti.

Privilegi per tutti gli abbonati

Uno di questi 8 libri a scelta (per l'ordinazione del libro gli abbonati riceveranno una apposita comunicazione) + la tessera dei negozi convenzionati 1984.

Ulteriori privilegi riservati agli abbonati a due riviste:

Per tutte le combinazioni

Per combinazioni comprendenti la rivista Cinescopio

-2000

Ulteriori privilegi riservati agli abbonati a tre riviste:

Entrambi i volumi offerti

-4000

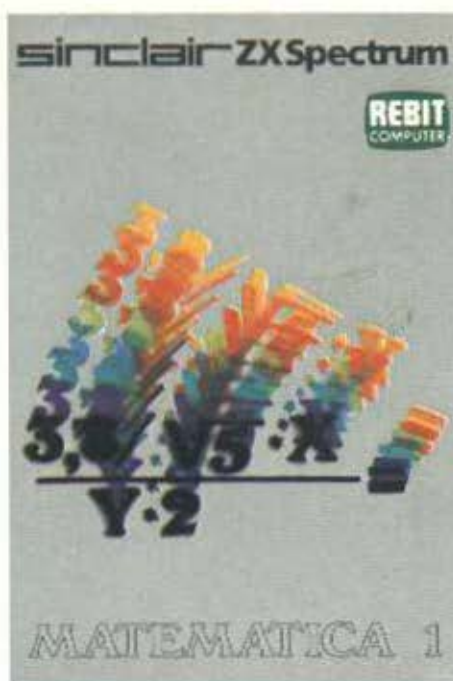
Ulteriori privilegi riservati agli abbonati a quattro riviste

-8000

Ulteriori privilegi riservati agli abbonati a cinque riviste

-10000

I PILASTRI DI UN VERO COMPUTER SONO...

i programmi applicativi, perché il tuo home computer diventa un prezioso strumento di lavoro, e non solo un bellissimo gioco.

LA PIU' GRANDE ORGANIZZAZIONE EUROPEA DI VENDITE PER CORRISPONDENZA DI PRODOTTI ELETTRONICI

AL PREZZO DI LIRE

60.000

EXELCO
Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO (MILANO)

i programmi sono in italiano

dSciorland italia

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger,™ Q·Bert,© Super Cobra,™ Popeye,© Tutankham,™ Return of the Jedi©*... E tanti altri: tutti derivati in esclusiva dai più avvincenti videogames delle sale giochi o da kolossal dello schermo.

Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

Oggi già compatibili con i sistemi Atari 2600® e Intellivision,™ prossimamente anche con gli altri sistemi e con gli home-computers più diffusi.

*solo nella versione per Atari 2600®

Vuoi saperne di più?
Compila e invia il tagliando qui a fianco.

Spedire a: General Mills Products Corporation. Export Sales Office. Owen Street, Coalville. Leicester LE6 2DE. Inghilterra. Riceverai l'illustratissimo catalogo videogiochi Parker.

Nome e Cognome ____________________

Via ____________________

Cap. ______ Città ____________________

____

Grossista ☐ Dettagliante ☐ Privato ☐

PARKER videogiochi

EG

Intellivision regala.

IL TENNIS

IL CALCIO

ASTROSMASH

IL BASKET

Se acquisti una Console Intellivision, ti regaliamo una di queste cassette. A tua scelta.

Ehi, ragazzi! Se non l'avete ancora fatto, questo è il momento giusto per acquistare il più fantastico dei videogiochi: Intellivision!

Perché in questo momento (a partire dal 1° novembre e fino al 31 dicembre 1983) chi acquista una Console Intellivision avrà uno di questi quattro fantasmagorici videogiochi Intellivision: il Calcio - il Tennis - il Basket - Astrosmash.

E' semplicissimo. Basta compilare il tagliando della garanzia – con il titolo della cassetta scelta, la data e il timbro del Rivenditore – e spedirlo alla Mattel Electronics.

Prendete al volo questa eccezionale offerta: correte dal vostro Negoziante di fiducia e... E allora, cosa aspettate a divertirvi con Intellivision?

DALL' 1-11 AL 31-12-1983

MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION™

Il grande capolavoro del piccolo schermo.